

ARMED BLUE: GUNVOLT

OFFICIAL COMPLETE WORKS

蒼き雷霆ガンヴォルト 蒼き雷霆ガンヴォルト 爪
オフィシャルコンプリートワークス



特典音楽CD

収録トラック

01. 蒼の彼方 - 2018 REMIX -
02. 機軸編織 - 2018 REMIX -
03. 空白書板 - 2018 REMIX -
04. 藍の運命 - 2018 REMIX -
05. 成層圏 - 2018 REMIX -
06. 並行世界 - 2018 REMIX -
07. 輪廻 - 2018 REMIX -



アームドブルー
「蒼き雷霆ガンヴォルト」+
アームドブルー
「蒼き雷霆ガンヴォルト 爪」



公式ビジュアル 設定資料集

【アートギャラリー】キービジュアルや店舗特典用イラストなどをまとめて収録 【キャラクター紹介】イラストとあわせてキャラクターたちのバックボーンを掲載 【ゲーム内画像集】ゲーム内のイベントシーンとスキルカットインをすべて収録 【用語解説】作中に登場する独自の用語や世界観設定を詳しく解説 【設定資料】キャラクターを中心とした初期デザイン案や設定画を大量公開 【インタビュー】開発スタッフ陣が明かす「ガンヴォルト」誕生秘話を収録 【特別再録 小説&4コマ】電撃Nintendoに掲載された小説&4コマを巻末に再録

ARMED BLUE: GUNVOLT

OFFICIAL COMPLETE
WORKS

蒼き雷霞ガンヴォルト 蒼き雷霞ガンヴォルト 爪
オフィシャルコンプリートワークス







ARMED BLUE GUNVOLT

OFFICIAL COMPLETE
WORKS

蒼き雷霆ガンヴォルト 蒼き雷霆ガンヴォルト 爪
オフィシャルコンプリートワークス



アーム
倉吉園建

アーム
倉吉園建

武装蓝色革命
ARMED BLUE: GUNVOLT

アームドブルー
蒼き雷霆



アームドブルー
蒼き雷霆



蒼き雷霆ガンヴォルト 蒼き雷霆ガンヴォルト 爪
オフィシャルコンプリートワークス

CONTENTS

» アートギャラリー	P.002
» 蒼き雷霆ガンヴォルト	P.035
・ストーリーダイジェスト	P.036
・キャラクター紹介	P.038
・用語解説	P.061
・ゲーム内イラスト	P.064
・デザイン案&設定資料	P.068
» 蒼き雷霆ガンヴォルト 爪	P.101
・ストーリーダイジェスト	P.102
・キャラクター紹介	P.104
・用語解説	P.133
・ゲーム内イラスト	P.136
・デザイン案&設定資料	P.141
» 開発スタッフインタビュー	P.181
» 特別再録「電撃Nintendo」連載 4コマ漫画&小説	P.208





































◆ Nintendo Switch 蒼き希望の軌跡 スイッチ
 ケイ購入特典



◆ 運賀新年 2014



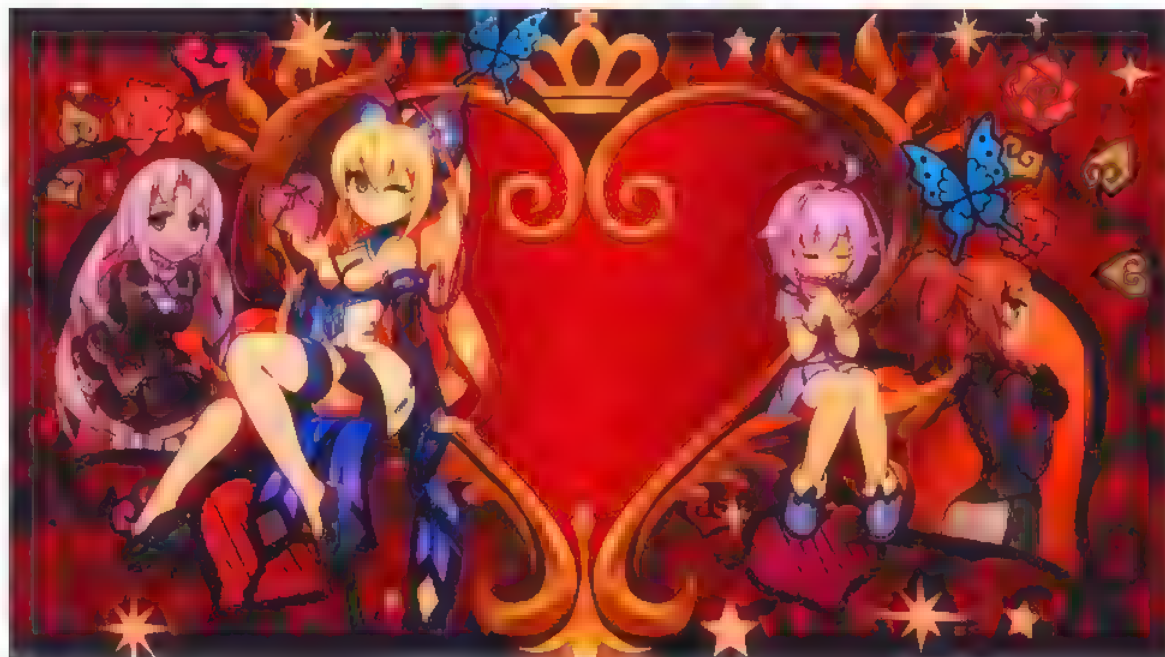
◆ 運賀新年 2015



♪ 謹賀新年 2011



♪ 謹賀新年 2018



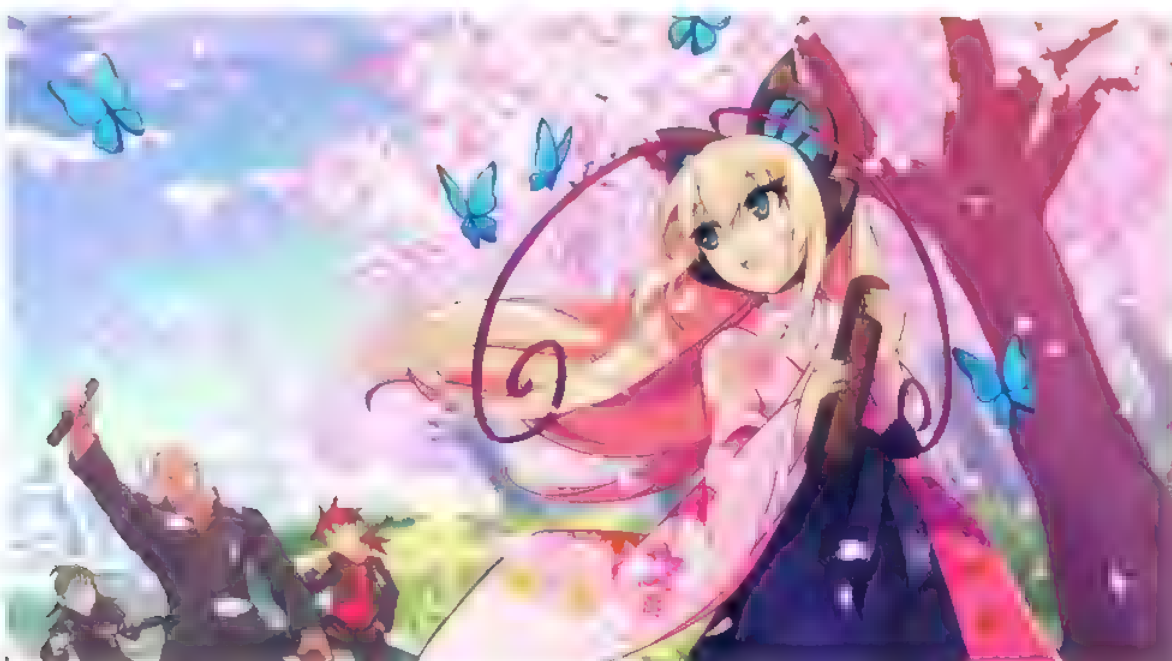
♪ ハンタインテ 2015



✧ 恋・タイ・ア 2017



✧ セント・ス・ア 2017



✧ 卒業式 2015



♪お花見 2015



♪お花見 2017



♪残暑早舞、2014



残暑見舞い 2016

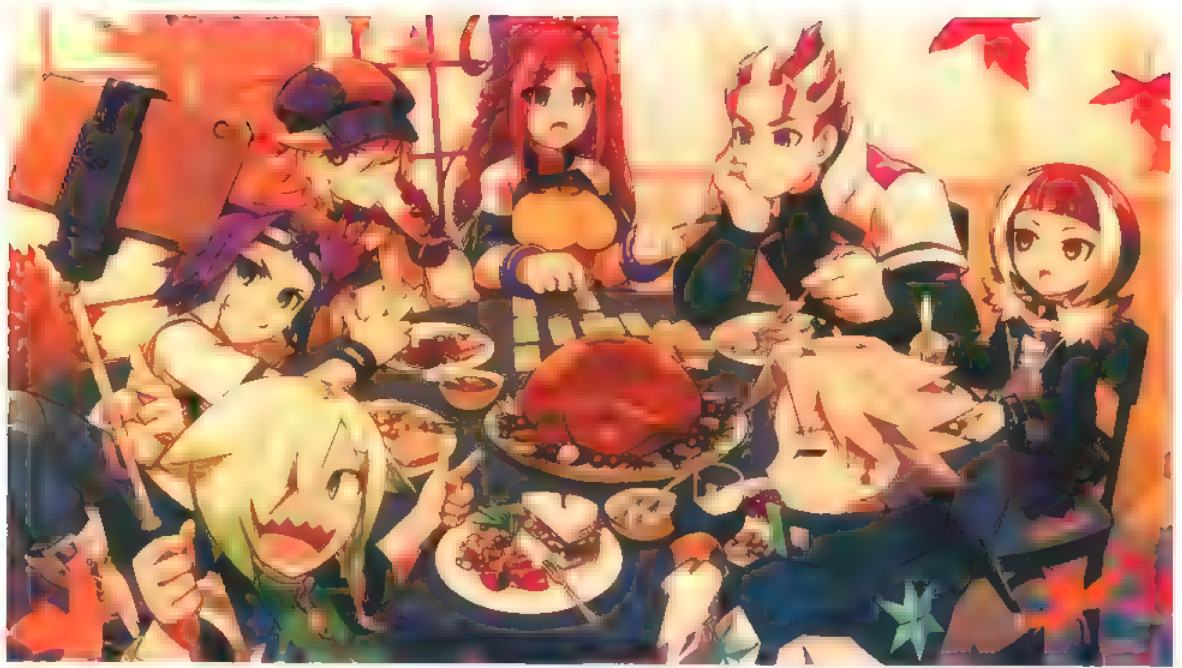


残暑見舞い 2017



ハロウィン 2014





♪ 感謝祭 2015



♪ 2015 2016



♪ クリスマス 2016



☆「メロメロ」



☆「メロメロ」3DS 最新作ガンヴォルト爪 発売記念



☆「メロメロ」3DS 最新作ガンヴォルト爪 発売記念



▶ 3DS 蒼き雷轟カネヴォルト 海外発売記念



▶ Nintendo Switch 蒼き雷轟カネヴォルト ストライカ 発売記念



▶ MORPHO SUPER LIVE 2017



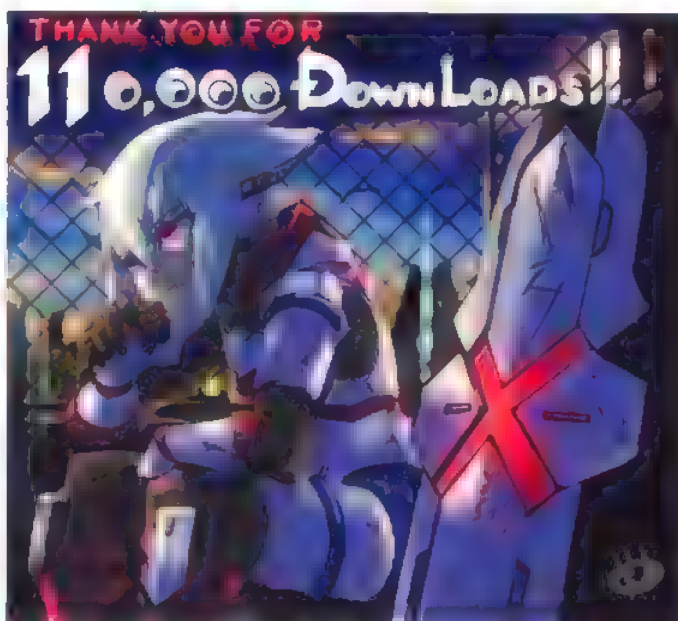
※ イベント 3DS 書き書きカンウォルト 9万DL記念



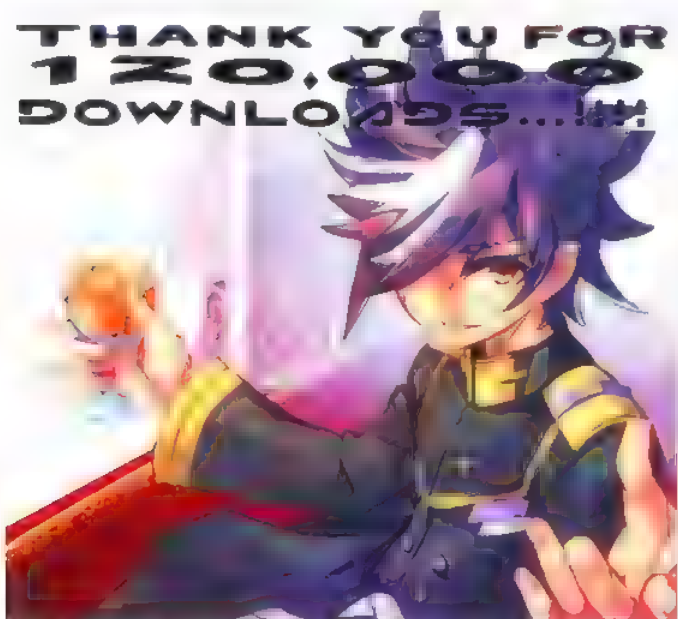
※ イベント 3DS 書き書きカンウォルト 10万DL記念



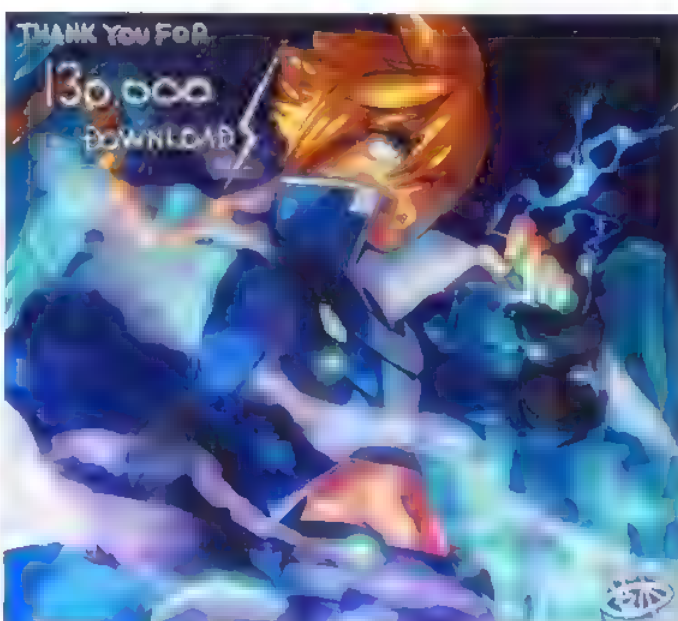
※ イベント 3DS 書き書きカンウォルト 10万DL記念



※ イベント 3DS 書き書きカンウォルト 11万DL記念



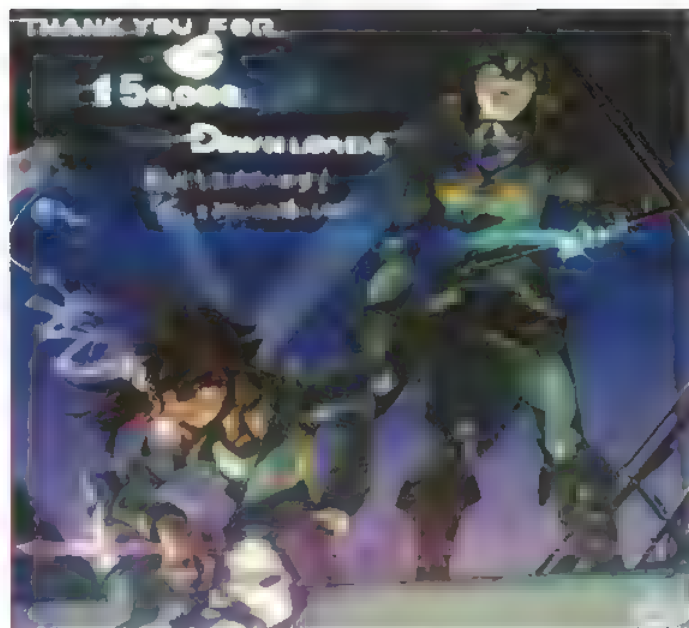
※ イベント 3DS 書き書きカンウォルト 12万DL記念



※ イベント 3DS 書き書きカンウォルト 13万DL記念



▶ イベント 3DS 書き置きカンヴァルト 14万DL記念



▶ イベント 3DS 書き置きカンヴァルト 15万DL記念



▶ イベント 3DS 書き置きカンヴァルト 16万DL記念



▶ イベント 3DS 書き置きカンヴァルト 17万DL記念



▶ イベント 3DS 書き置きカンヴァルト 欧州版発売記念



▶ イベント 3DS 書き置きカンヴァルト ブラジル版発売記念



※ニンテント 3DS 蒼き雷霆ガンヴォルト 発売記念色紙 -カンヴォルト-



※ニンテント-3DS 蒼き雷霆ガンヴォルト 発売記念色紙 -シアン&モルフォ-



※ニンテンド-3DS 蒼き雷霆ガンヴォルト 発売記念色紙 -アシモフ-



※ニンテンド-3DS 蒼き雷霆ガンヴォルト 発売記念色紙 -モニカー-



※ニンテンド-3DS「蒼き雷霆ガンヴォルト 爪 発売記念色紙 -ガンヴォルト-



※ニンテンド-3DS「蒼き雷霆ガンヴォルト 爪 発売記念色紙 -アキュラー-



ニンテント 3DS 蒼き雷霞ガンヴォルト 爪 発売記念色紙 モルフォ



ニンテント-3DS「蒼き雷霞ガンヴォルト 爪 発売記念色紙 -ロロー



ニンテント-3DS 蒼き雷霞ガンヴォルト ストライカーパック 発売記念色紙-ガンヴォルト-



ニンテント -3DS「蒼き雷霞ガンヴォルト ストライカーパック 発売記念色紙 アキヲ



ニンテント-3DS 蒼き雷霞ガンヴォルト ストライカーパック 発売記念色紙 -モルフォ-



ニンテント 3DS 蒼き雷霞ガンヴォルト ストライカ パック 発売記念色紙 -ロロー



✦ 蒼き雷霆ガンヴォルト オフィシャルTシャツ SIN



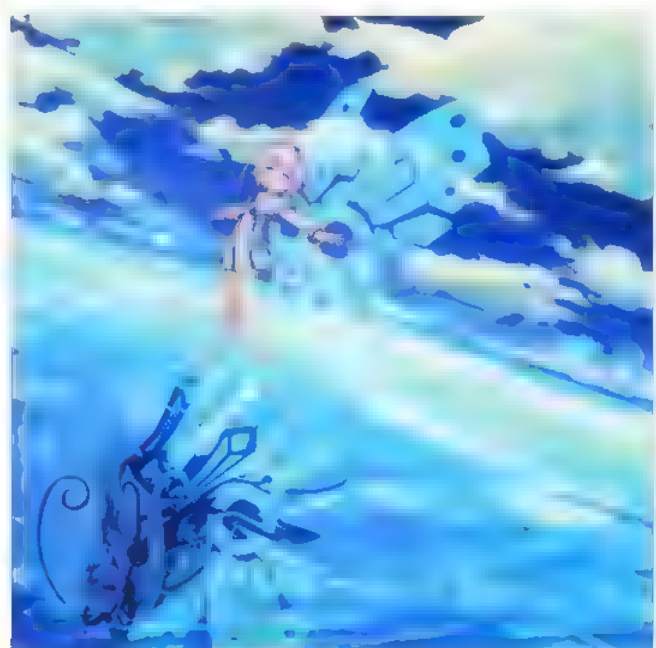
✦ OST 蒼き雷霆ガンヴォルト サウンドトラック



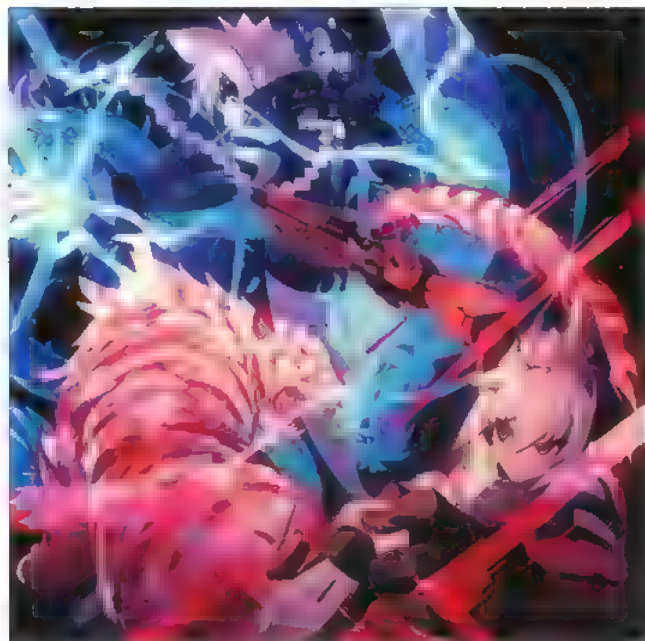
✦ ファンディスク 蒼き雷霆ガンヴォルト 義心憤怒 Justice Rage



✦ 蒼き雷霆ガンヴォルト オフィシャルTシャツ MORPHO SUPER LIVE 2016



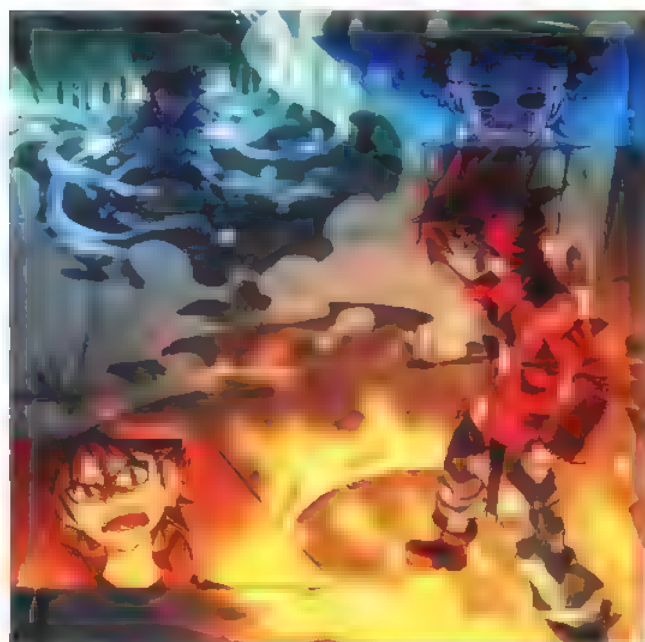
✦ ファンディスク 蒼き雷霆ガンヴォルト 平穏への憧憬



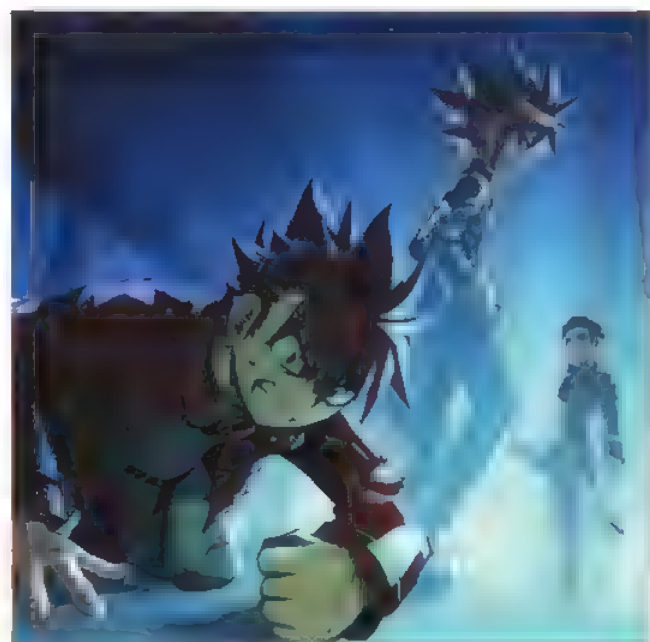
♪OST「蒼き雷霆ガンヴォルト 爪 サウンドトラック」



♪OST「蒼き雷霆ガンヴォルト 爪 サウンドトラック」挿絵



♪ファンディスク「蒼き雷霆ガンヴォルト 轟く憤怒 Justice Rage」挿絵



♪ファンディスク「蒼き雷霆ガンヴォルト 轟く憤怒 Justice Rage」挿絵?



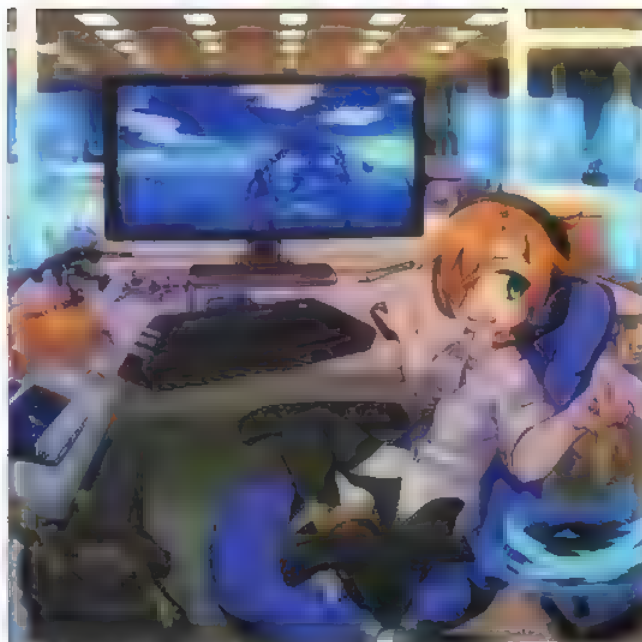
♪ファンディスク「蒼き雷霆ガンヴォルト 平穏への憧憬」挿絵



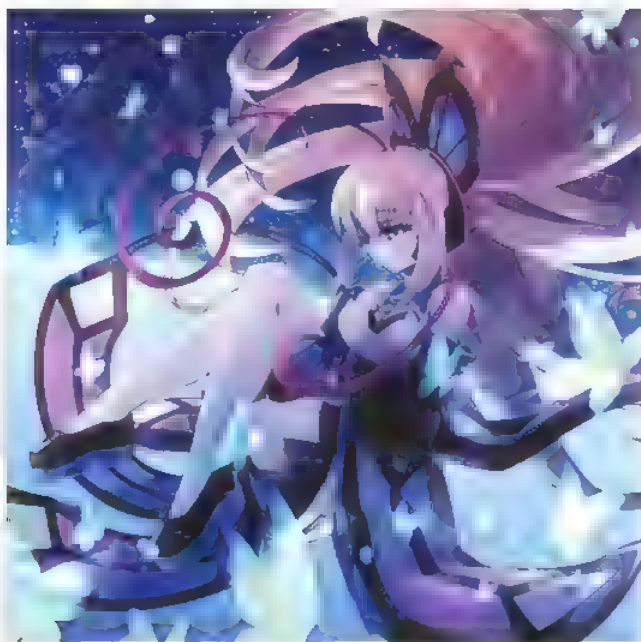
♪ファンディスク「蒼き雷霆ガンヴォルト 平穏への憧憬」挿絵?



♪ ファンディスク 書き雷霞カンヴォルト 怠惰なる王国 Lazy Kingdom



♪ ファンディスク 書き雷霞カンヴォルト 怠惰なる王国 Lazy Kingdom 挿絵



♪ ノーイム 夢現の青 Into the Blue



♪ ファンディスク 書き雷霞カンヴォルト 爪 機械仕掛けの傳夢



♪ ファンディスク 書き雷霞カンヴォルト 爪 楽園狂騒曲



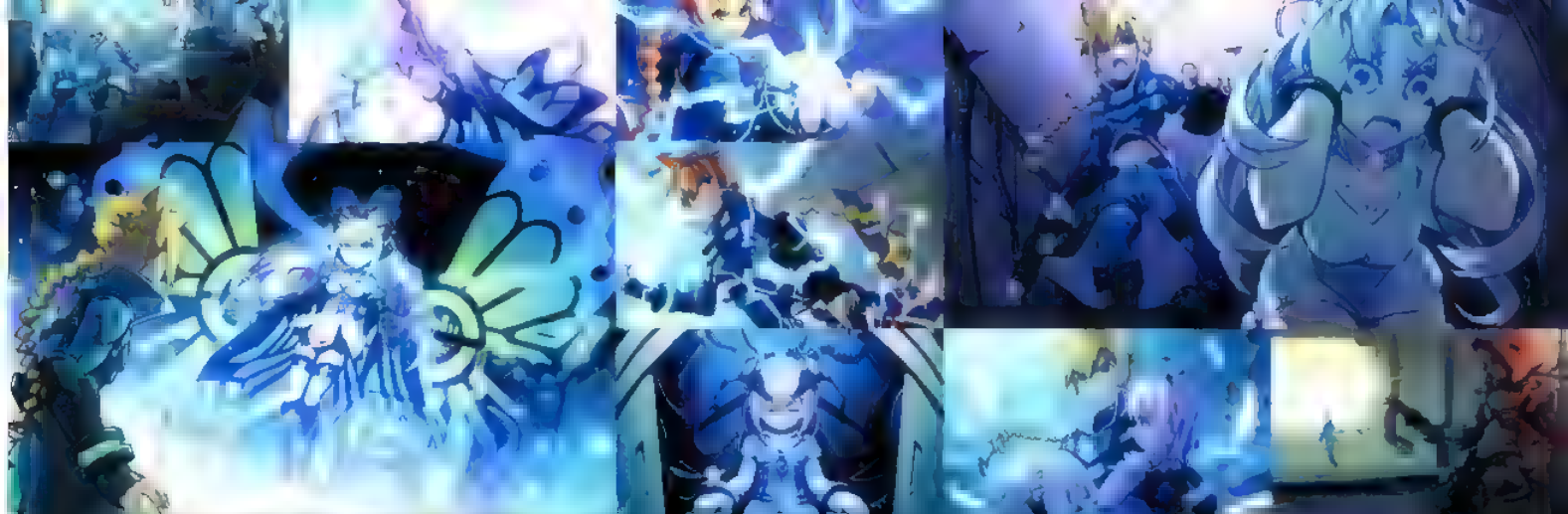
♪ ファンディスク「書き雷霞カンヴォルト 爪 楽園狂騒曲」挿絵

ARMED BLUE : GUNVOLT OFFICIAL COMPLETE WORKS

ARMED BLUE : GUNVOLT

//////////////////// 蒼き雷霆ガンヴォルト //////////////////////

日本雷霆ガンヴォルトの主要キャラクターのグラフィックとイラストと合わせて掲載。
さらに、開発陣のキャラクターデザイン画も設定資料も大量に公開!



ARMED BLUE: GUNVOLT -STORY-

蒼き雷霆が導く新たな神話

人類の中に“第七波動”と呼ばれる特殊能力を持つ者が現れ始めた近未来。

当初は大きな混乱をもたらすと思われていた能力者の出現だったが、

巨大複合企業“³⁴⁷⁹鬼神グループ”の統制により、国内では安定した秩序が保たれていた。

しかし、鬼神のもたらした平和とは、能力者たちの犠牲によって成り立つものだった。

“能力者の保護”を名目とした強制収容――

“研究”の過程で行われる非人道的な人体実験――

それらの行いはずべて、鬼神グループによって巧妙に隠ぺいされていたが、

その中でいち早く真実に気付く、鬼神に抵抗を始めた組織があった。

私設武装組織“フェザー”――

それは、海外の能力者による人権団体が母体と成り結成された、反鬼神を掲げるレジスタンスグループである。

主人公“ガンヴォルト”もまた、フェザーの能力者だった。

彼のもとに鬼神のバーチャルアイドル“²⁴⁷⁹電子の妖精モルフォ”の抹殺命令が下ったことから、物語は動き始める――

CORNER INDEX

■ストーリータイシエス

■キャラクター紹介

・

・

・

・

・

P036

P038

P038

P040

P042

P043

P044

・

・

・

・

・

・

・

P045

P046

P048

P050

P052

P054

P056

■用語解説

■ゲーム内イラスト

P058

P060

P061

P064

P064



「電子の顔面モルフォ」の抹殺任務を遂行すべく、輸送車両に乗り込んだガンヴォルト。

彼は、そこでモルフォの正体が因われの少女・シアンのも七波動だったことを知る。

自分を救ってほしいと懇願するシアンに、かつての自分を重ねたガンヴォルトは、救済を命じたチームリーダーのアシモフに逆らい、彼女を救うことを宣言。

その決意を重く見たアシモフは、彼がフェザーから脱走することを容認し、一般市民となったガンヴォルトたちをその場から離脱させた。

電子の顔面抹殺ミッションから半年後――

フリーの傭兵となったガンヴォルトはフェザーからの依頼を受けて、シアンとともに普通の中学生としての幸せな日常を過ごしていた。だが、運命は彼に数奇な出会いをもたらす。

その日、フェザーからの緊急入電を受けたガンヴォルトは、幻像を使う能力者・バンテラを倒した謎の少年と邂逅。

彼らを「アキュラ」と名乗った少年は、すべての能力者たちを断罪する「人間」としてガンヴォルトにも問いかける。

それは、能力者と無能力者。

2つの人類の運命を背負う少年たちの最初の出会いでもあった。

アキュラの脅威を退けたガンヴォルトだったが、彼の平穏は長く続かなかった。

かつて倒したはずの能力者・メラクの襲撃。

シアンを連れさらられてしまったガンヴォルトは、鬼神の能力者たちを結集していた「紫電」と呼ばれる男の存在を知る。

紫電の目的は衛星軌道上からモルフォの敵を抹殺し、その地で世界中の能力者を管理すること。

そのために、シアンの能力が必要だった。

「ディーププロジェクト」と呼ばれる狂気の計画を止め、大切な少女を救い出す。

強い決意を胸に、ガンヴォルトは衛星軌道「アメンウキバシ」を目指す。

立ちほだかる敵者を乗り越え、シアンの力を取り込んだ紫電をも退けたガンヴォルトは、ついにシアンを救い出すことに成功した。

だが、衛星軌道からの脱出を図るふたりの前に、かつての上司で敵対者でもあるアシモフが姿を現す。

紫電が倒される機会をうかがっていたと告げるアシモフ。

彼もまた、シアンの能力を求め者だった。

鬼神の衛星拠点とシアンの歌。

それに、ガンヴォルトの能力を合わせて無能力者たちを一掃する。

導くべき野望の真意を語り、ふたりに助力を持ちかけるアシモフが、両者が交渉は決裂。

失望したアシモフは、彼らに銃を突きつける。

それは、アキュラから奪った「第七波動を阻害する効果を持つ」特殊な解だった。

凶弾に倒れるガンヴォルトとシアン。

ガンヴォルトはシアンからもらった「手作りのペンダント」によって一命をとりとめるものの、その命は風前の灯だった。

彼を死なせるわけにはいかない。

肉体を失ってモルフォとなったシアンは、死にゆく少年を救うために最後の力を振り絞り、ガンヴォルトの意志と一体化する。

絶叫する少年を残し、シアンの亡骸は光となって消滅した。

彼女の仇を討つため、ガンヴォルトは最後の決戦に臨む。

そして、ガンヴォルトと再び対峙するアシモフ。

彼は、自身が「プロジェクト・ガンヴォルト」によって生み出された「蒼き雷電」の能力者であることを明かし、

かつて喰う2つの「蒼き雷電」。

同じ能力者同士の戦いに勝利したのは、ガンヴォルトだった。

人類の未来をガンヴォルトに託し、息を引き取るアシモフ。

高鳴り、長い戦いは終わりを告げた。

■ デザイン案&設定資料

P066

シアン

P068

メラク

P070

アキュラ

P075

アメンウキバシ

P076

アメンウキバシ

P076

アメンウキバシ

P077

アメンウキバシ

P078

アメンウキバシ

P080

アメンウキバシ

P081

アメンウキバシ

P083

アメンウキバシ

P084

アメンウキバシ

P086

アメンウキバシ

P088

アメンウキバシ

P090

アメンウキバシ

P091

アメンウキバシ

P099

アメンウキバシ



“蒼き雷霆”(アームドブルー)

ガンヴォルト (GV) CV:石川界人

本名はGV自身が語ったから不明

年齢は17歳。身長は170cm。体重は65kg。髪色はオレンジ。瞳色は青。

所属はフェザー

能力は最高ランクの第1波動能力者

武器は電撃銃、電撃鞭、電撃剣

好きな食べ物は、カレー、ラーメン、うどん

苦手な食べ物は、辛いもの、油っこいもの

任務のない日は、年齢相応に学校へ通い、一般的な生活ができるようフェザーより乱暴

な行動をとる

納得のいかないことに対しては我々押、通

故に、シアンとの出会いをきっかけに、フェザーを脱

走

DESIGNERS COMMENT

ゲームのターゲットとして男子向けや中・若衆という指針があったので、その辺りを押さえるつもりでデザインしました。特徴のある顔みは、中性的な男の子のイメージをベースに、髪型や服装、武器などは、男子らしさを演出するようにしました。顔は、設定上、髪の色は青電、電撃をテーマに、電撃をイメージするようにしました。また、肩のラインや足元、手袋のデザインも、電撃をイメージするようにしました。また、足元のデザインも、電撃をイメージするようにしました。

(荒木真弘)

IN-GAME CG

◆ DOT PICTURE



◆ FACE WINDOW



DESIGNERS COMMENT

「電子の妖精」のデザインは、加えるべき要素と削ぐべき要素のバランスが非常に難しい。中でもヒロイン要素の1つをほぼそのまま使わせてもらっています。ある種の神秘性やモルフォとの共通項を入れておきたい。その部分だけ色の違う触覚のような髪の色を追加しました。モルフォはこのゲームの売りの1つでもある。歌の部分も重要な存在なので、デザインもかなり試行錯誤を重ねています。歌でプレイヤーを魅了したり復活させたりするというゲーム上の役割は初期から決まっていたのですが、それ以外、歌の要素が非常に重要な要素だったので数ヶ月経ちました。そんな中でモルフォの名前が決まってきたら「電子の妖精」として「電子の妖精」が固まったのを覚えています。彼は復活や輪廻転生を繰り返すので、ゲーム中の役割も「モルフォ」とハマったわけですね。アンカを考えると自分が成長した姿と、理想の姿と、その両方という面もあります。(島山龍樹)

「電子の妖精」のデザインは、加えるべき要素と削ぐべき要素のバランスが非常に難しい。中でもヒロイン要素の1つをほぼそのまま使わせてもらっています。ある種の神秘性やモルフォとの共通項を入れておきたい。その部分だけ色の違う触覚のような髪の色を追加しました。モルフォはこのゲームの売りの1つでもある。歌の部分も重要な存在なので、デザインもかなり試行錯誤を重ねています。歌でプレイヤーを魅了したり復活させたりするというゲーム上の役割は初期から決まっていたのですが、それ以外、歌の要素が非常に重要な要素だったので数ヶ月経ちました。そんな中でモルフォの名前が決まってきたら「電子の妖精」として「電子の妖精」が固まったのを覚えています。彼は復活や輪廻転生を繰り返すので、ゲーム中の役割も「モルフォ」とハマったわけですね。アンカを考えると自分が成長した姿と、理想の姿と、その両方という面もあります。(黒木繁弘)

IN-SAME CO

◆ DOT PICTURE



◆ FACE WINDOW



“電子の妖精”(サイヴァーディーヴァ)

シアン

CV: 櫻川めぐ

本作のヒロインである13歳の少女。母の実験により作られた人形の第七波動能力者で、皇神で生まれる以前から第七波動の「妖精」として活動していた。第七波動は「歌」によって他の能力者の第七波動に共鳴し、目的を達成する。幼少より皇神グループの研究施設で、実験体として幽閉されていた。13歳で解放されてからは学校に通うようになり、友人と交遊するようになる。純粋で人見知りな性格だが、GVに対しては心を開いており、ある程度まで信頼している。生まれてからずっと研究施設内で過ごしていたため、世間、様々な文化や知識に乏しい。彼女の生い立ちに同情する一部の皇神研究者たちから、彼女を「電子の妖精」として扱う。彼女はよくなく、運動能力は非常に低い。

◆ FACE WINDOW



C.V.: 櫻川めぐ

[illegible]

◆ FACE WINDOW

[illegible]

CV:雪田将司

[illegible]



IN-GAME CG

◆ FACE WINDOW



DESIGNERS COMMENT

「ZENOとは向く方向に異なる感覚感を構築して、歪れ目や顔みゆめをうまく表現できるように制作。男性キャラクターであるZENOに、指で「女性器」をさすようにする演出は目撃者としておおい。ZENOはその中「男と女性愛」を意識して描く。ZENOは「男」である。当然「男」は「女」の雄略を認めながら研究して、男の「男」の手や顔や声やそのほか、よく考えて描く。ZENOは「女」の愛を認めるのを止める。」 (島山隆嗣)

チームシープスのムードメーカー

ジーノ

CV:石原春貴

- ・身長 165cm、体重 55kg、年齢 16歳
- ・性別 男性、種族 シープス、第1波動は不明
- ・所属 チームシープス

最前線に参戦するシープス隊のムードメーカー。チームシープスのリーダー。人間的な仲間思いで、フュージョン技術の発展に力を入れている。ZENOは「男」の手や顔や声やそのほか、よく考えて描く。ZENOは「女」の愛を認めるのを止める。」 (島山隆嗣)



IN-GAME CO

◆ FACE WINDOW



DESIGNERS COMMENT

モスバは作中跡もない大人の女性キャラなので なるべく外
さないよう、慎重にデザインした。GV目線から見て 僅
々と気質が同僚と雰囲気にしたくて顔は軽気や爽健、
かな 髪を切っています 実際 会話用キャラ 丁度情
け気に入らなくて何度か嬉し直した覚えがあります ちなみ
主役で地味になりがちな顔ですが、二の胸を赤くす
ることで胸のラインが強調され 遠目から見ても巨乳だとわか
るデザインになっております (山本昌弘)

フェザーのオペレーター

モ二力 CV:尾高もえみ

「ソモアが指揮するチームジープスの」オペレータ

は珍しい、第し波動を持たない無能力者

(1) やシーノにとっては輔のような存在で チームの14 106 平瀬ノ一チニ

真面目で優秀だが、おっちょこちょいな面もあり。よく何カ

あのアシモフが無能力者である彼女のことをどう思っているかは不明

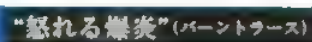
3. 此外，

[illegible]

紫電

C・村瀬歩

[illegible]

[illegible]
$$y = \frac{1}{2}x^2 + \frac{1}{2}x + \frac{1}{2}$$

... 警 ...

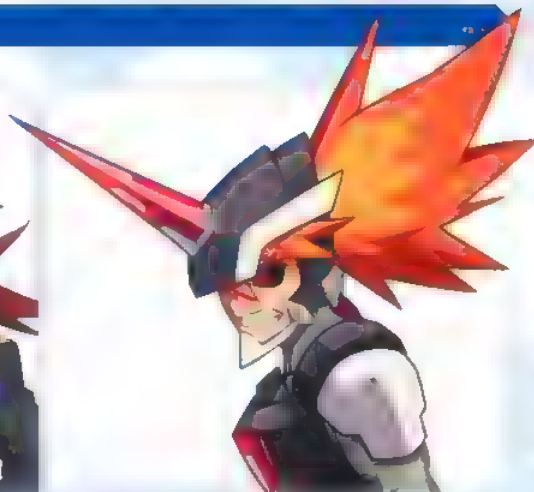
$\frac{1}{n} \sum_{i=1}^n x_i$ 是 X 的样本均值， $S^2 = \frac{1}{n-1} \sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2$ 是 X 的样本方差。

$$\frac{1}{2} \left(\frac{1}{2} + \frac{1}{2} \right) = \frac{1}{2}$$

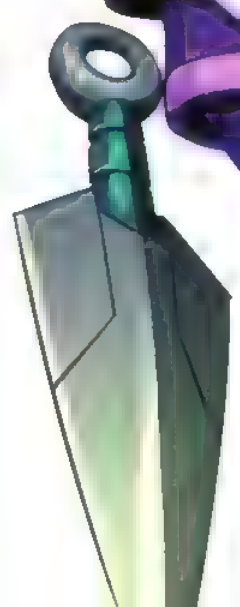
Figure 1. The effect of the initial concentration of the monomer on the polymerization of α -methylstyrene initiated by BuLi in THF at -78°C . The polymerization was carried out in the presence of 0.01 mole-% of BuLi in THF at -78°C . The polymerization was carried out in the presence of 0.01 mole-% of BuLi in THF at -78°C .

[illegible]

1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 26

[illegible]

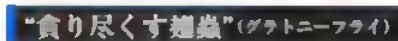
(泰山縣志)



エリーゼ (CV: Ayano)

48 》 蒼き雷電力 ウェット ARMED BLUE GLN, OLT

[illegible]



解法 1 解法 2 乙方法 体 考 考 于 2 物 竹 子 解 决 了 一 理 解 非 凡 考

、 例 量 詞 的 分 類 華 語 飛 機 的 試 題 訓 練 的 體 系

1. 下列各句中，没有语病的一句是（3分）

... 和御 ... 第 ... 變 ... 唯 ... 作物 ... 成果 ...

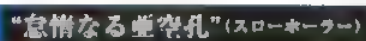
[illegible][illegible]



ナ、病が重要なモチーフとして存在する本作は、「スティーヴン・ソークス」の「腸胃」という異質なアイディアから、うかがい知れる「腸胃」を包帯、つまり赤毛感の時期としての語がある。思ふに、著者が「官身病」の療養食の饅頭モチアツキ冠を脱した饅頭アツキモチを「ますアツキ」の体にする腹さ蓋の本作は「食」として「あつき」を離されること、首絞感を表す「ます

(高山樗牛)

◆ DOT PICTURE



CV: 粕谷雄太

[illegible]



DESIGNERS COMMENT

ヘッドセットを装着して、会話のやり取りをする「カササギ」
 は、世界中で人気のキャラクター。本作では、彼を体現
 した「カササギ」が登場。本作では、カササギの
 名前が「カササギ」から「カササギ」に変更され、
 カササギのデザインも、カササギのデザインから、
 カササギのデザインに変更された。カササギの
 デザインは、カササギのデザインから、カササギの
 デザインに変更された。カササギのデザインは、
 カササギのデザインから、カササギのデザインに
 変更された。カササギのデザインは、カササギの
 デザインから、カササギのデザインに変更された。

（鳥山明）

[illegible]



“欲深き磁界拳”(マグネットグリード)

カレラ い 大西良央

カレラは、大西良央が演じる。カレラは、大西良央が演じる。

カレラは、大西良央が演じる。カレラは、大西良央が演じる。

カレラは、大西良央が演じる。カレラは、大西良央が演じる。

カレラは、大西良央が演じる。カレラは、大西良央が演じる。

カレラは、大西良央が演じる。カレラは、大西良央が演じる。

カレラは、大西良央が演じる。カレラは、大西良央が演じる。

カレラは、大西良央が演じる。カレラは、大西良央が演じる。

カレラは、大西良央が演じる。カレラは、大西良央が演じる。

カレラは、大西良央が演じる。カレラは、大西良央が演じる。

カレラは、大西良央が演じる。



DESIGNERS COMMENT

カメライザイは、肩書きのキマメタト・担当
 者が異なると、そのデザインも、袖の長さや
 手袋の長さなど、世界観が違ってくる。カメ
 ライザイは、その中でも、最もストロングな
 モード。肩書きの武・ライザイは、
 各隊所、箱が並ぶ。面頬は、強敵
 に対する、その強さを表している。

(荒木家弘)

IN-GAME CG

◆ DOT PICTURE



◆ FACE WINDOW



[illegible]

魚は、可食な肉質の卵を産む。また、成魚は、子魚を保護する。繁殖の時期は、春から夏にかけてである。

(荒木家弘)

『蒼き雷霆ガンヴォルト』用語解説

「蒼き雷霆ガンヴォルト」の作中に登場する用語を解説。

また、キャラクター紹介の補足となる個人情報や、能力・スキルの詳細についてもここで触れている

アームド椅子

皇神により開発された戦闘用の椅子型マシン。座り心地は快適。エネルギー補給なしで数カ月単位での長時間昇降が可能。これは物を浮かせることができる皇神の独占技術によるものだが、宝剣なことに同じくそのメカニズムには不明瞭な点が多い。メラクの第七波動誘因因子が組み込まれており、彼が覚めるだけで自分の手足のように動かすことができるが、変身状態でないと使用できないようセーフティがかかっている。武装は「イスパンチ」「イスミサイル」「イスレーザー（レイジーレーザー）」。メラク専用マシンのため、各武装の名称は使用者であるメラクに一任されていたが、どうやらかなり適当につけたようだ。

蒼き雷霆（アームドブルー）

世界で最初に発見された第七波動。体内より電気を発生させる放電能力と、そのもととなる電子を微細にコントロールできる能力を総称したもの。「蒼き雷霆」は直接的な攻撃性能以外にも、能力者の生体電流を活性化することで身体能力を著しく高めることができる。さらに、体表面を薄い電磁場の膜（フィールド）で覆うことであらゆる衝撃から身を守るバリア「雷撃膜」としての役割を果たすことや、電子機器を外側から制御（ハック）するなど、さまざまな場面に応用できる力を秘めているといわれている。

愛

バンテラが愛する概念。彼が「愛」と定める範囲はあまりに広すぎて、一般的に語られる「愛」とは何かが違う気かしてならぬ愛。

アキュラ

→P 060参照

アキュラの父

皇神未来技術研究所に勤めていた研究者で、現在の第七波動研究の基礎を築いた人物。能力者の危険性を誰よりも危惧していたが、当時皇神に囚われていたアシモフが起こした事故によって死亡。事故については皇神上層部によって隠蔽されたため、アキュラは父の訴えを認めない上層部、よって殺されたと思い込んでいる。

アシモフ

→P 042参照

アシモフの過去

もともと国外で育った孤児だったが、日本へ不法入国したところを皇神のハンターに囚われた。アシモフ、「蒼き雷霆」の適合が認められたためプロジェ

クト・ガンヴォルトの実験体となるも、能力を制御できなかったため失敗作として扱われる。その後モルモットとしてさまざまな実験を受けたことが無能力者たちへの憎しみを募らせる結果となるのだが、実験の末に彼の能力は暴走し、研究所は焼失。そのどさくさにまぎれアシモフは研究所を脱走。どうにか国外へ逃亡したのち、とある団体へに入り込みフェザー設立に尽力した。当時の皇神での通称名はタケフツ。

アシモフのサングラス

能力を制御するための安全装置。GVのコンタクトレンズと同系統の装備ではあるが、第七波動を高めるために使用するGVと違い、アシモフは己の第七波動を封印するために使用している。このサングラスの効果と、「他者の第七波動、関心しては検索しない」というフェザー内の気風もあり、彼の第七波動はフェザー内でも一部の人間にしか知られていない。

生命輪廻（アンリミテッドアニムス）

魂を操り生物を復活させるエリーゼの第七波動。ただし、復活させた者はゾンビになってしまう。宝剣による変身後は能力が強化され、特殊な光を直視した相手を仮死状態にさせる技「ジェラシクゴルゴン」などの使用が可能になっているほか、エリーゼの第二人格に至ってはゾンビ化しない完全な蘇生が可能になっている。

E.A.T.R.（イーター）

フェザーから支給されている対戦車用レールライフルで、正式名称は「Electromagnetic Anti Tank Rifle」。GVに支給されているダートローダーとは共通規格の兄弟銃。有効射程5000m、秒速7kmで撃ち出される弾丸は対象を確実に「捕食」する。超長距離狙撃を行う場合、緻密な計算など使用者に高度なスキルが必要とされる。対人武器ではないためGVとの戦闘時には未使用。

イオタ

→P 054参照

岩融（イワトオシ）

カレラの持つ宝剣。もとは武蔵坊弁慶が使ったとされる薙刀。

エクスキア

アキュラが隠した第七波動能力を使用する。開発した盾型の装備。攻撃時には弩弓のような形状に変形する。カートリッジを差し替えることで各種第七波動を再現したさまざまな能力を使用できるが、オリジナルの能力よりも性能は落ちる。この「誰にでも扱うことのできる第七波動」は現状世界でもア

キュラだけが成し遂げた革新的な発明なのだが、他人を信じないアキュラに技術情報を開示するつもりはないようだ。アシモフとの戦闘時に大破。

爆炎（エクスプロージョン）

熱エネルギーを操るテイトナの第七波動。変身前のテイトナはただの熱球を発生させるだけの能力だったが、宝剣のサポートを受けることにより、膨大な熱エネルギーを球形に圧縮し、簞弾した瞬間に爆発燃焼させる「アングリーホーム」や、足周りの空気を燃焼させ炎をまとった状態での蹴撃「ユニコーンドロップ」、空気の熱を変化させることで「気流を操作して小規模な空気の足場を形成し、それを踏むことで空中での動作を変化させる」「フェイントアサルト」などの応用技が可能となった。

エリーゼ

→P 048参照

エリーゼの第一人格

能力者であることと、引っ込み思案な性格が災いし、同世代の女の子たちからイジメを受けていたエリーゼ。心の奥底では平穏に過ごす人々に対し嫉妬めいた感情を渦巻かせているが、気弱な性分もあって表に出すことは少なかった。ところが、皇神の研究の結果、心の奥底に眠っていた嫉妬の情念が表に出てくるようになってしまった。

エリーゼの第二人格

本来は皇神に、従順な人格となるはずだったが、エリーゼの心の闇、影響を受けたのか、凶暴な別人格として発現。暴走し、多くの研究員をゾンビへと変えた。第七波動は使用者の精神状態にも強く影響を受けるため、第七波動を暴走、あるいは消失させずに洗脳を行うのは極めて難しい。その結果、深層意識の奥底に封じ込められることとなったが、第七波動の力は3つの人格の中で最も高い。無限の生命力により、通常の攻撃では彼女を傷つけることができない。ときおり戦闘を遊びに例えるのは、友人と遊ぶことのなかった彼女なりの発露なのかもしれない。

エリーゼの第三人格

第二人格の発現後、再度作り出した人格だが、結果は失敗。さらに人格が分裂し、好戦的かつ高圧的な人格となってしまった。それはエリーゼが忌み嫌われないし、子への憧憬がどこかにあったのかもしれない。彼女により残った研究員はゾンビへと変えられ、皇神の研究施設は壊滅することになる。

オーバージェンダー

鏡を弄し、性別を入れ替える夢幻鏡のスキル。男モードと女モードで性格は若干違うらしいが、ど

ちらもしきりに“壁”を口にする点は同じ。部下の間では、男バンテラ派と女バンテラ派の隠れ対立さえ存在しているとか

神国家

日本に古くから伝わる退魔の一族。表社会ではあまり知られておらず、アキユ本人も興味がないため詳しくは知らない。現当主はアキユの叔母にあたる人物。

カレラ

→P 056参照

ガンヴォルト (GV)

→P 038参照

グリードスナッチャー

カレラの第七波動をコピーした対能力者用特殊弾。カレラ本人が使用する“超重磁爆星”よりも威力は落ちているが、取り回しは大幅、向上している。これはアキユによる改良の結果でもあるのだが、カレラ本人が自身の第七波動を使いこなせていなかったという点も大きい。アキユがグリードスナッチャーのみ盾ではなく銃で扱うのは、能力者に対する切り札となしえる弾丸を、父の形見で扱いたいというアキユなりのセンチメンタリズムの表れかもしれない。

アシモフは、アキユから奪い取った際に、書き雷の能力で電磁場を形成することにより、グリードスナッチャーの弾道を自在にコントロールするという離れ業をやっている。しかし、これは銃自身に強い負担をかけることになる諸刃の剣であり、短期決戦にしか使用できない奥の手でもあるGVの扱うダクトトリップは、この技術のある程度機械側で制御できるようにしたもの

小島丸[コガラスマル]

バンテラが所持する宝剣。もともとなった刀は鎌刃刃造と呼ばれる特殊な形状をした“両刃の刀”である。

小龍景光[コリュウカゲミツ]

イオタの持つ宝剣。国宝に指定され博物館、所蔵されていた刀剣を皇神が回収し、素材としている。

念動力[サイキネシス]

思念を直接エネルギーに変換し、空間や物体に干渉する第七波動。微弱ではあるものの類稀な能力は第七波動発見以前から確認されており、最も原始的な第七波動ともいわれている。そして、それゆえに強力無比、純粋な戦闘能力にだけあれば、書き雷を越えるともいわれている。

電子の詠精[サイバーディーヴァ]

シアン第七波動“電子の詠精”は、モルフォの歌を介して、他の能力者の精神に干渉する精神感应能力である。富貴能力者量産計画“プロジェクト・カンヴォルト”の研究実験の過程で発見された“電子”

操る第七波動能力の派生系の1つ。この第七波動は能力者の精神状態と密接な関係があるといわれており、シアン＝モルフォと成長が合った者であれば、その精神、働きかけることによって第七波動の力を高めることができる。

GVが闘いの中で危険に陥った際、モルフォの歌“ソングオブディーヴァ”によって能力や身体機能が活性化されるのは、彼の第七波動“書き雷”と“電子の詠精”の性質が近いものであったことが大きな理由として挙げられている。

能力者がモルフォの歌を耳にした場合、特殊な干渉波が検知されることから、皇神はこの力を他の能力者の位置を特定するためのソナーとして利用しており、実際に第七波動能力者の多くがこの能力によって売り出され皇神の実行部隊により強制収監されていた。モルフォのように人格を持った第七波動は非常に稀なケースで、歴史上でも数えるほどしか確認されておらず、いまだ未知の部分が多い。第七波動解明の鍵になるのではないかと皇神の研究者から期待されていた。

短蟲[ザ・フライ]

肉体を羽虫のようなエネルギー体、変化させるストラトスの第七波動。このエネルギー体は触れた物を分解し、自身のエネルギーとして吸収できる。宝剣による変身後は、一旦エネルギー体になったあとに肉体を再構成することであらゆる形状に変化する能力が加わっているが、使用者であるストラトスに知性が殆ど残っており本能的にそのまま変形しているため、あまり複雑な形状にはなれないようだ。

シアン

→P 040参照

ジーノ

→P 043参照

紫電

→P 045参照

紫電の宝剣

強すぎる紫電の第七波動を恐れた皇神上層部は本来の彼の宝剣“天雷雲 アメノムラクモ”のほかに、“八咫鳥 ヤタカラス”“黒豹 クロヒョウ”と呼ばれるサブ宝剣を追加することで、さらなる能力封印を施した。

本来、宝剣とは名前の由来となった実際の刀剣や歴史上伝わる呪術的アーティファクトを組み合わせた。現代の技術によって加工したものではあるが、サブ宝剣はそういった出自の存在しない、ゼロから作り出された新世代の完全人工宝剣である。

サブ宝剣の追加による影響は変身後にも現れており、紫電が変身後の際、2本のサブ宝剣はそれぞれ地より湧出（陰の化身 バンテラフォース）、天を往く（陽の化身 レイヴンフォース）という2つの分身へと姿を変える。

ストラトス

→P 050参照

皇神グループ[スメラギグループ]

電力会社を中心とした巨大複合企業体。国内のエネルギー供給を一手に担うほか、通信・交通機関から宇宙開発、軍事産業までも手がける超巨大企業であり、政界に対しても多大なる影響力を有していることから、この国の実質的な支配者とさえいわれている。

エネルギー研究の過程でいち早く第七波動、目をつけた企業であり、第七波動に関する技術は世界の中で最も進んでいる。現在、第七波動を制御する技術は皇神グループのみが有している。

特攻衛星“星塵”[セイシン]

皇神グループが管理する人工衛星。表向きは観測やデータ通信を目的とした非武装の衛星とされているが、実際は強力なレーザー兵器を搭載している。もともとこの衛星は紫電の管轄外だったが、極秘裏に紫電派の人間によって金動兵器へと改造され、紫電の思念波でコントロールできるようになっている。紫電第一形態が行う天から降り注ぐレーザー攻撃は、この衛星によるもの。

第七波動[セブンス]

数十年ほど前から、人類、表れるようになった超能力現象の総称。主に10代以下の少年少女に発現する。当時の波動エネルギー研究において、特殊な第七波動を有していた人間だけが扱えた特殊能力のため“第七波動”と名づけられた。

第七波動能力者には、熱や光などのエネルギーとして発現する者が多くいたため、GVが敵対する皇神グループはこの能力にいち早く注目、新エネルギーとしての研究を進めていた。第七波動は人体の未知なる力により体内にて対消滅を制御、さらに変換することで莫大なエネルギーを生み出しているという説が有力とされているが、その発現メカニズムのほとんどが不明なために、エネルギーとして利用すること、疑問視や危惧する研究者も少なからず存在している。

初期の第七波動能力者は自然発生により産まれた存在であったが、現在では皇神グループの研究により第七波動誘因子を培養することによって成功。自然発生型の第七波動能力者となんら遜色のない、人工的な第七波動能力者を創り出すことが可能となりつつある。

第七波動の潜在能力を秘めている人や動物を献体。もしくは適合者と呼称されている。第七波動誘因子を適合者、移植することで能力は開花するが、その適合者が見つかることが極めて稀。GVやシアンは皇神によって創り出された数少ない後発の第七波動能力者である。

終焉ノ光刃[ゼロブレイド]

イオタのスペシャルスキル。観測している物だけが実在するという量子力学的発想を拡大解釈し、世界を形作っているのは「光」であると認識。その光を操り、ゼロとすることで世界＝空間そのものを切り裂くといった大技。膨大なエネルギーを放出するので狙いを定めるのが難しいうえ、使用後イオタは一時的にガス欠状態になってしまう。そのため、ゼロブレイド直後の突撃はフラッシュスティンガーと連打してビーム刃も形成されず移動速度も遅い。

ダートリーダー

フェザーから支給されているGV専用の電磁投射銃。“受雷針（ダート）”と呼ばれる針型の銃弾を発射する。GVを通して電線を確保できるため、外部電源はオミットされている。また、専用の受雷針カートリッジに交換することで弾道性能を変えることができる。

電撃を誘導することか主目的のため威力は抑えられているが、GVの毛髪に装備されているテールプラグを後部コネクタに連結し、強力な第七波動をダイレクトに放出することも可能。実は、銃口のサイズさえ一致するものであれば普通の銃弾や小石などを撃ち出すことや、ワイヤーガンのような使い方をすることもできるが、GV自身の身体能力が高いためほとんど使われたことはない。

ディーヴァプロジェクト

お電が中心となって推進する巨大プロジェクト。衛星拠点アメノウキハシから、シアンの第七波動“電子の繚絡”の精神感应波を日本国全土に発信し、国内の第七波動能力者すべてを皇神の意に従って操り人形へと洗脳する計画。皇神はこの計画、多額の費用をかけていた。GVによって頓挫した今、皇神は大きな混乱状態に陥っていると予想される。

デイトナ

→P 046参照

蛸蛸丸（トカゲマル）

ストラトスに与えられた宝剣で、民話に登場する妖刀がベース。宝剣は皇神の完全制御下にあると信じられているが、この剣は暴走状態のストラトスのもとに引き寄せられるように現れている。それはさも化物の出現、際し、独りでに鞘から飛び出したという民話上の蛸蛸丸の逸話のように、このことからわかる通り、宝剣の安全性に関しては大きく疑問が残るのだが、皇神にとって都合の悪い事実はすべて隠匿されているのが現状である。

バンテラ

→P 058参照

火之迦具土（ヒノカグツチ）

テイトナの持つ宝剣。日本神話にて国産みの男神イサナキがこれを用い、火の神カグツチを斬ったことからその名で呼ばれる。別名“天之尾羽張（アメノオハハリ）”。

私設武装組織フェザー

海外の第七波動能力者による人権団体が母体となったレンスタンスグループで、アシモフは創始者のひとりである。表向きは能力者の自由の確立を掲げており、この主義、反する皇神から囚われている多くの第七波動能力者の解放を目的に活動を行っている。

フェザーに属している多くが過去に皇神より救出された第七波動能力者で、フェザーが掲げる主義、賛同したメンバーが中心となって活動している。実働部隊以外にも一般人を装った諜報部隊や武装兵器

の開発部署などがあり、約100人規模の組織で構成されている。

布都御魂（フツノミタマ）

エリーセの持つ宝剣。雷神タケミカズチが葦原中国を平定した際に使用したといわれる剣がもととなっている。

不動国（フドウクニユキ）

メラクに授けられた宝剣。かの第六天魔主織田信長が所持していたとされる刀剣を加工したもの。

ペオウルフ

ボーダーより射出される白銀の弾丸。特殊な材質で構造をしており、実弾でありながらGVの雷撃鎧を突破することができる。アキュラはこのような弾丸をいくつも所持しており、戦う相手によって使い分けている。

蛇手裏剣

蛇の死骸を加工したクナイ。触れた瞬間、エリーセの第七波動によって蛇ゾンビとして復活する。

宝剣（ほうけん）

第七波動を制御するための触媒。通常、能力者は第七波動の源である“能力因子”を体内に宿している。皇神グループによって管理されている能力者は、因子の大半を体外へ抽出することで、日常生活において過度な能力が発現しないようセーフティがかけられているが、その際抽出された能力因子を隔離管理するための“器”が宝剣である。

皇神グループの能力者は有事となると、管理機関の承認を経た上で宝剣内に移植された能力因子を解放。宝剣ごと能力因子と融合することで、“変身現象（アームドフェノメノン）”を引き起こす。宝剣の存在により、皇神の能力者はその安全性と社会的地位を保証されているが、またまた第七波動には未解明な点が多く、宝剣も完全な制御機構とはいえないものである。

ボーダー

アキュラの父の形見でもある超魔リボルバー。アノモフに強奪された際、相当無茶な使われ方をされたようで、現在は破損中。

磁界拳（マグネティックアーツ）

特殊な磁力エネルギーにより、あらゆるものを引き付けるカレラの第七波動。彼の技演武術と同じ名前なのは、この第七波動を有しているのが歴史上カレラしか存在しておらず、彼が名乗る“自称”がそのまま皇神の登録名として採用されたため。カレラは自身の第七波動と武術を分けて考えていなかった。他者の第七波動すら引き付け、空気中に拡散させることにより相手の第七波動を封じることができる。自らに纏わせた磁力と床に付与させた磁力を反発させることで身体を浮かせることや、逆に壁に付与させた磁力と引き合わせることで高速移動も可能。本来は吸引できる対象をコントロールできる第七波動

だと思われるが、カレラの性格上細かいコントロールはできていない。

夢幻鏡（ミラー）

あらゆる虚像を相手に見せることができる、バンテラの第七波動。他、顔を見ない能力で、幻を見せる以外にも隠された力があるともいわれている。しかし、バンテラから真の力を引き出すほどの強者が現れないまま、彼、彼女が死亡してしまったためその能力は闇に包まれている。果たしてその全貌が明かされることはあるのだろうか・・・？

メガンテレオン

機械によるサポートにより、アキュラの運動能力や防御力を大幅に引き上げる強化ジャケット、身体への負担が大きいため長時間の着用は不可能。

メラク

→P 052参照

モニカ

→P 044参照

モルフォ

→P 040参照

残光（ライトスピード）

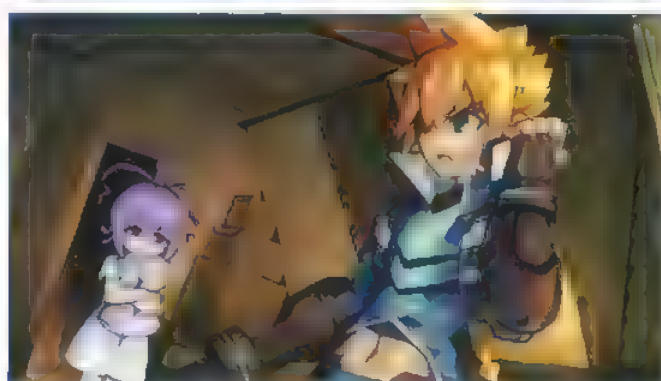
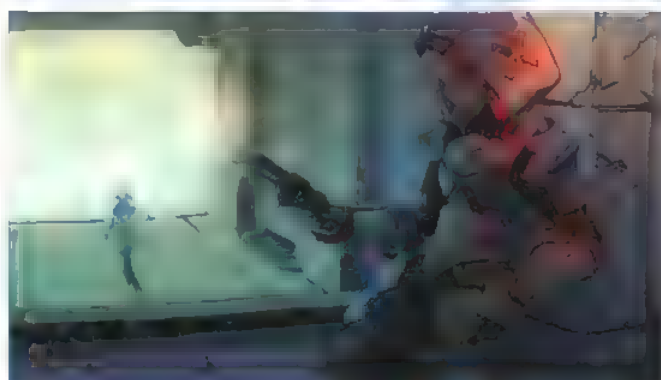
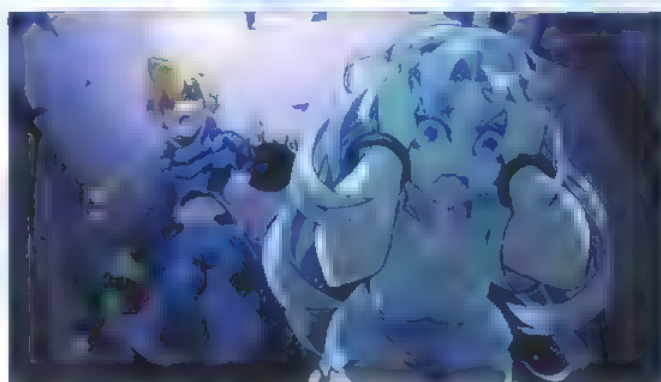
イオタの第七波動。光子をある程度操れるほか、自身の肉体を光子に変換して文字通りの光速移動を行う能力。宝剣による変身後は背中に装備したフォトンビットにより光子をエネルギーに変換し、ビーム攻撃や光の刃を形成することが可能。ただし、光速移動中は自身を光子に変換する都合上、一切の思考が行えず、あらかじめ決めていたポイントへの移動のみが可能であり、移動と攻撃を同時に行えないのが欠点。

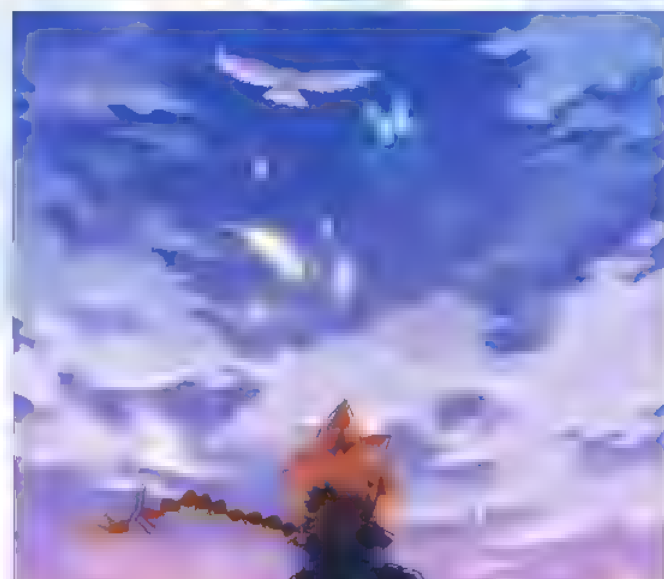
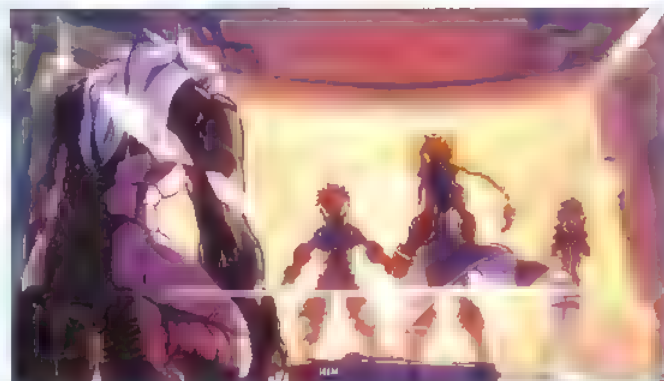
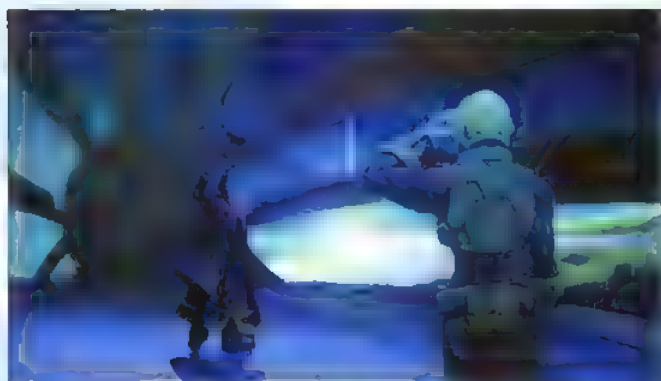
ラストドッラー

バンテラの使う“ミブージュクロス”をもとにしたSPスキル。本来のSPスキル“ファンタスマゴリア”は、アキュラには再現できなかったようだ。

亜空間（ワームホール）

メラクの第七波動。空間にひずみを生じさせ、離れた場所同士を繋げることができる能力。本来は自身が転移するための能力であり、転移先はメラク自身が存在できる場所に限られるため、メラクの知らない場所やメラク自身を転移させた際に危険が伴う場所、壁の中などには転移できない。空間のひずみは設置型のトラップのように設置することも可能だが、その場合の転移精度は落ちてしまう。また、離れた先の空間はある程度歪ませることができるが、これもコントロールが難しく万能ではないようだ。







▶ガンヴォルト



▶モル



▶P. モフ



▶M. モフ



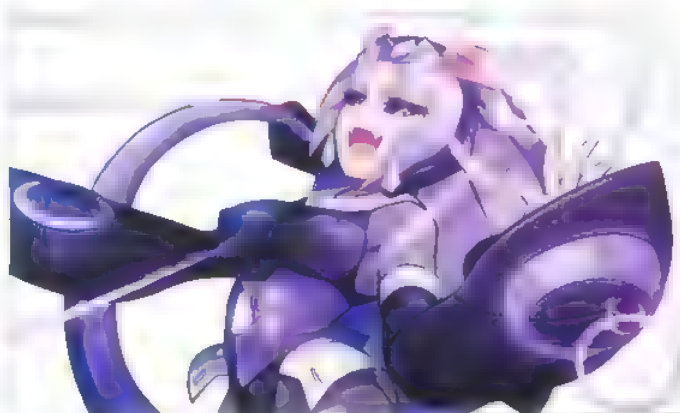
▶M. モフ



▶M. モフ



▶M. モフ



▶M. モフ



◆ イーゼ



◆ ストフトス



◆ メク



◆ イオタ



◆ リーナ



◆ マキ

ガンヴォルト 決定稿

FRONT



FRONT



BACK



SIDE



ガンヴォルト 設定

主人公の銃1/3が11 中折れ式に変更



表情





ヒロイン電脳体・モルフォ

和風・蝶のイメージ
アウター・アロンド・美納な白い肌
1/4は画面にふさわしく範囲を広くする



モルフォ 表情イメージ他

笑顔

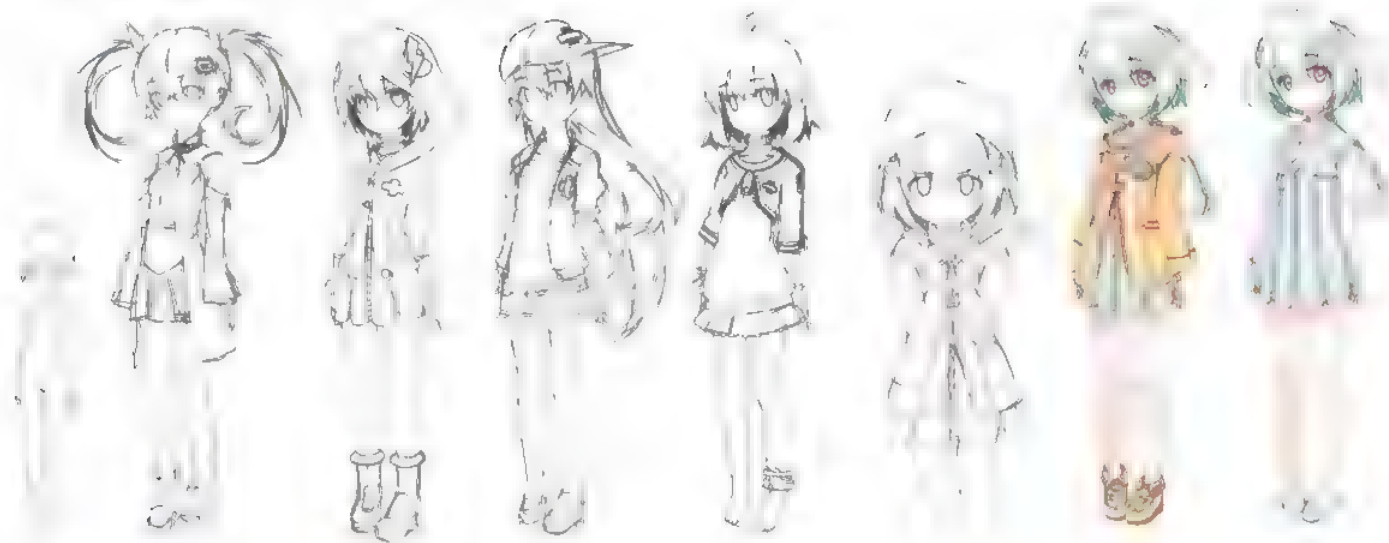
少し怒

おどろき

少し色っぽく



■シアン デザイン案



■モルフォ デザイン案



ヒロイン 服別案



ヒロイン案

クールな感じ、
黒・赤



蝶々 = 和風

ヒドラー ネタゲル(1)



アデル系



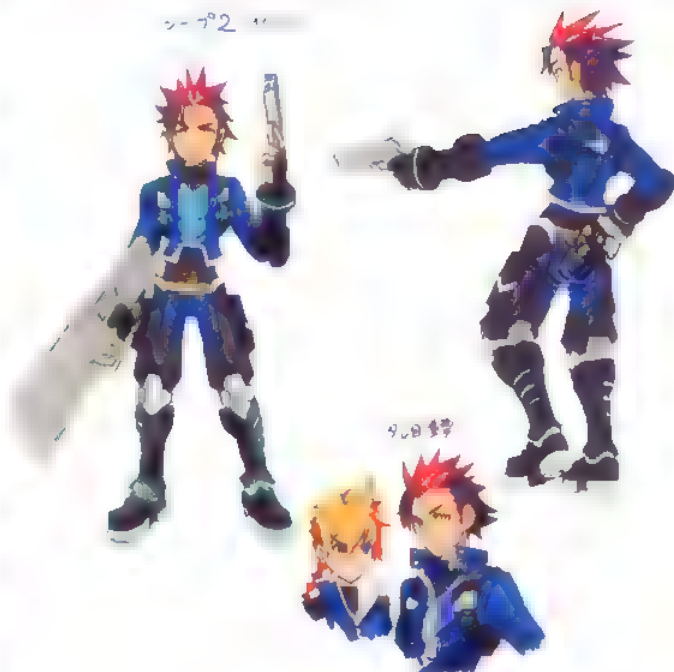
ヒドラー
ネタゲル
系



MORPHO



シーノ 決定稿



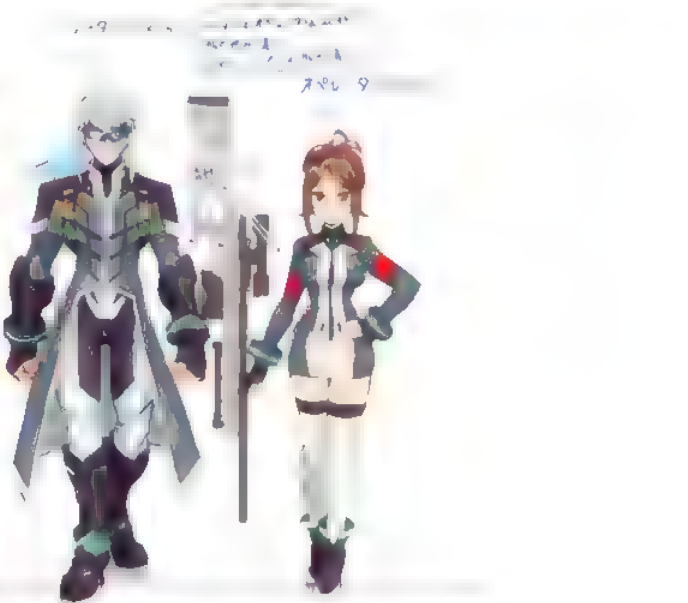
■ アシモフ&ジーノ デザイン案



■フェザーメンバー 設定



シーノ 設定

**【モ二力 決定稿】**



紫電 設定







デイトナ デザイン案



エリーゼ 決定稿

エリーゼとヘビのイメージ



ヘビと忍者のイメージ



エリーゼ デザイン案

猫背 もったり
人の顔色もつかずはかり屋
卑屈な態度

背ののびて
ツヤギと印象
目つき変わる



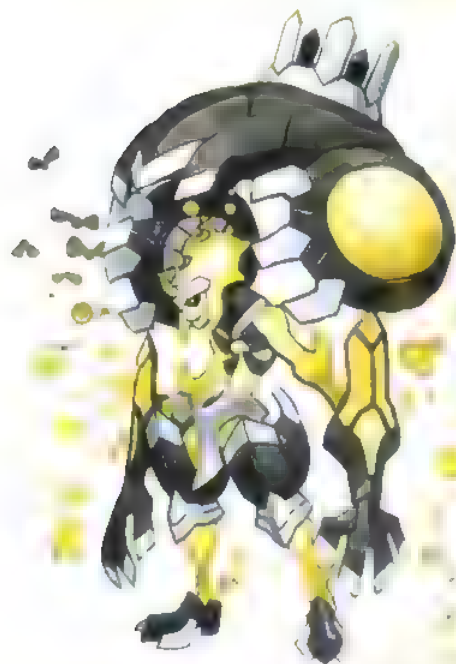
・ルース
・ちゃんとした
カッコイイ



ニッパツ



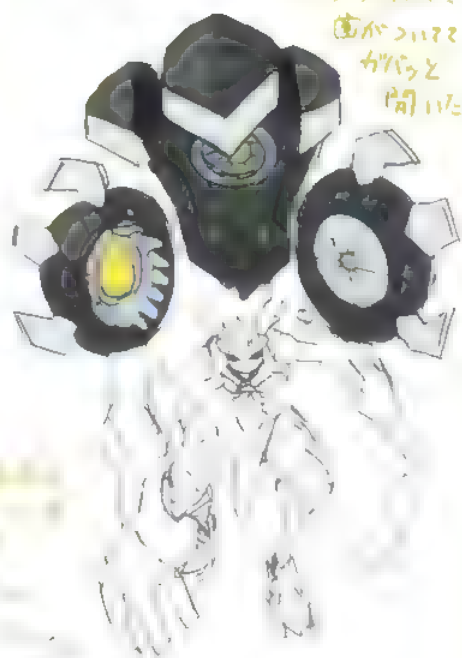
トス本体はエネルギー
自らのエネルギーでアーマーを形成



体からはる
・エネルギー



パーツの作りは
面がツルツル
カバッと
開く感じ



の虫-ばいメカ



スに

上アガが勝つと下アガが敗のイメージ



暴食

ハエの顔と
ゴコロのイメージ

ボウマ



怠惰ボス 変身前



怠惰ボス

ツノは逆の方向に
伸び固定させる



肩のマーク



怠惰ボス 変身後



怠惰

クマのイメージ

ずんずん塗りつぶす

ツメから染みだすのを
色は人形、足はツメとか?



タイタ

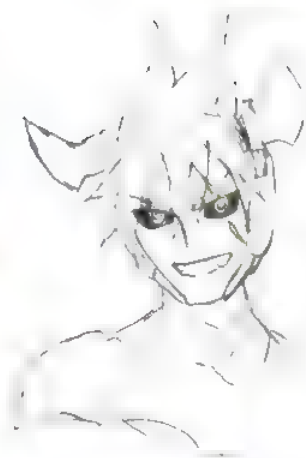
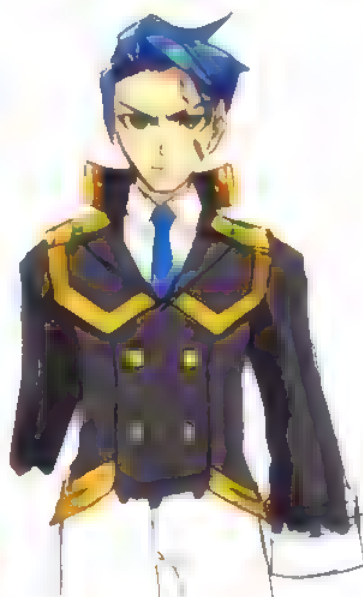


傲慢がス 変身前

ちょっと若くしました。

ミスがある所は
2点で済ませたい

変身すると
セッティングが狂う
スの部分が光る



手紙のつれづれが
昔 佐賀城にのどをうた





イオタ デザイン案



カレラ 決定稿

強欲ボス 変身前

強い相手を食欲に求める武人。知略派のサブリーダー
強さのみを追い求め、弱いものには見向きもしない
また自分に利益のないことを絶対にしない



カレラ デザイン案



3 合ア ダマ

男



頭、手足は
共通のパーツが
付いてます。

← 白いパーツに
入ってる線は
ドックアは省略
してください

女



色欲 ボス背面

男



女



4 合ア ダマ



アキュラ 決定稿

ライバル 極数の特殊武器を使い分けるロマン的な人



アキュラ 設定



アキュラ デザイン案



■プラズマレギオン 設定

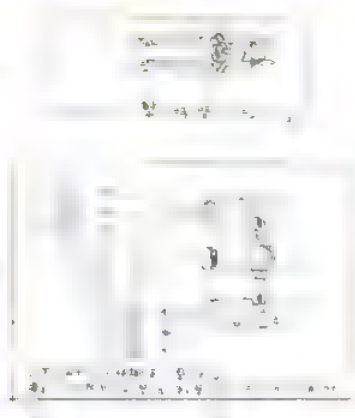


シルエットイメージ



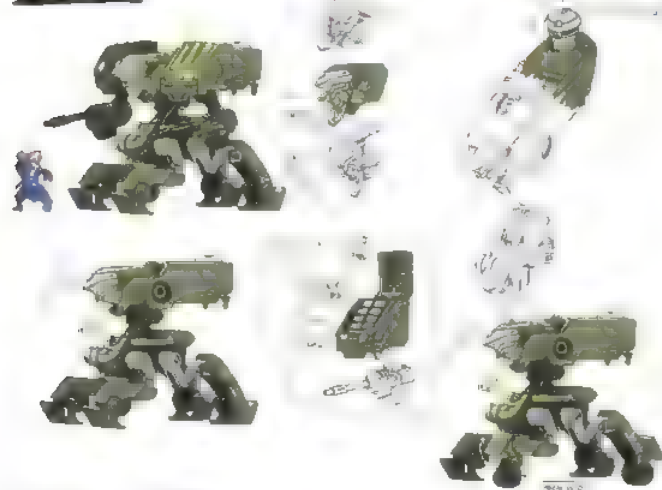
足はロボット足で足元を隠すように肩の位置は高くしたい

プラズマレギオン 武装説明



■マンティス 決定稿

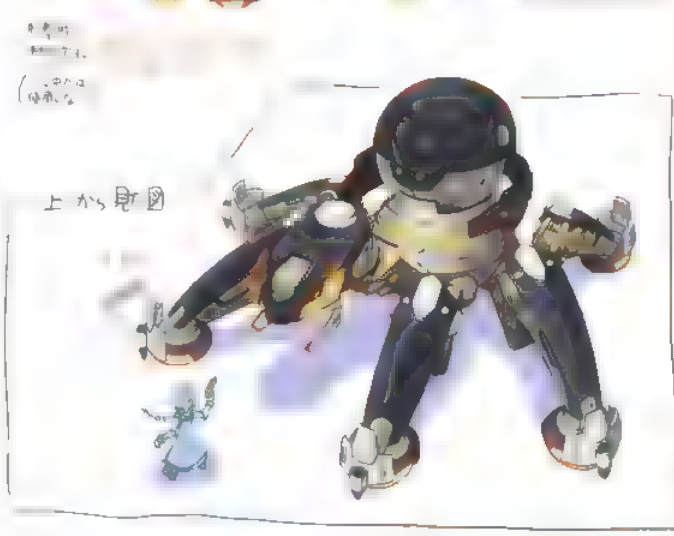
OPステージ 中ボス



■マンティス 設定



■スパイダー 設定



上から見た図



ザコ敵 決定稿





この敵は、ガキのボスで、
下で足を踏んでやる。



カブチ C

2.9



この敵は、
アタリで、
ミスター



ミスター



ミスター
ミスター



梅魁

ワイルド
ミスター



長瀬

忍者無口
地



色紙

子供 X
夜



強敵

武人



暴走

狂走

最速



色紙

ニル



直球

神聖
神眼



敵艦

備用

ミスター
ミスター



種魁



墨染



包陽



強欲

西
さくら



星金



包鏡



包餅



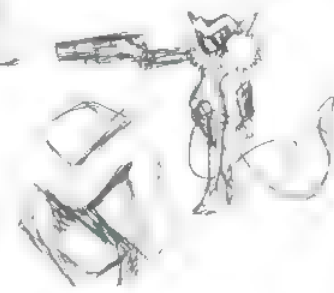
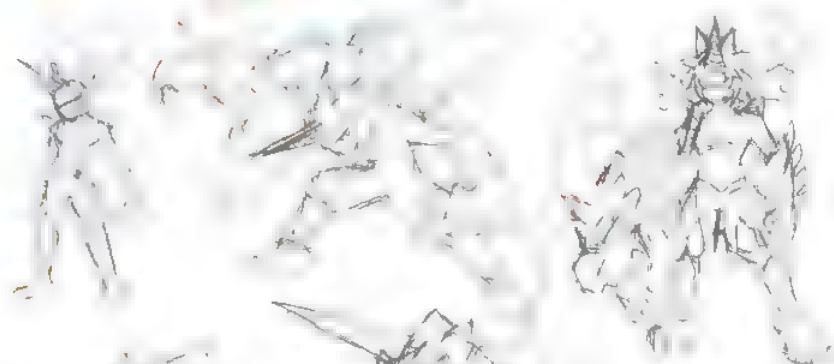
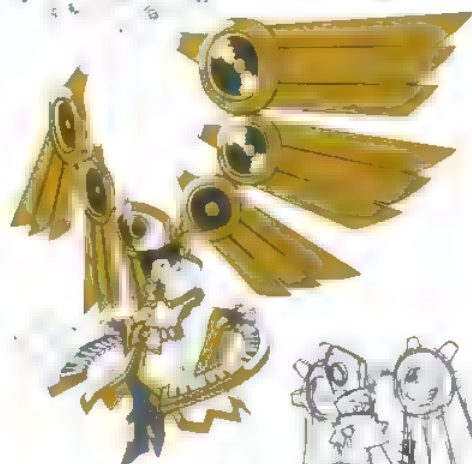
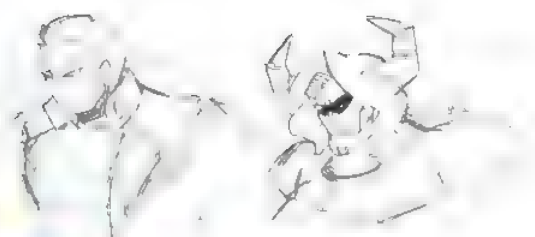
牧羅

ボスキャラクター 初期案

武器 3つ

- 憤怒 = 4エーペー?
- 愛憎 = トリル 攻撃
- 狂性 = 人形 (巨大横リ人形)
- 憤怒
- 暴走
- 色欲 = 27 号銃
- 狂性
- 狂性

【抱し】 鐘・トナリ
盾 4エーペー
バズーカ
怒 狂性 狂性



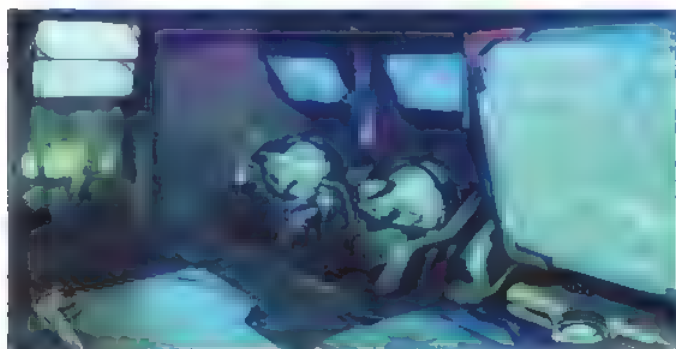




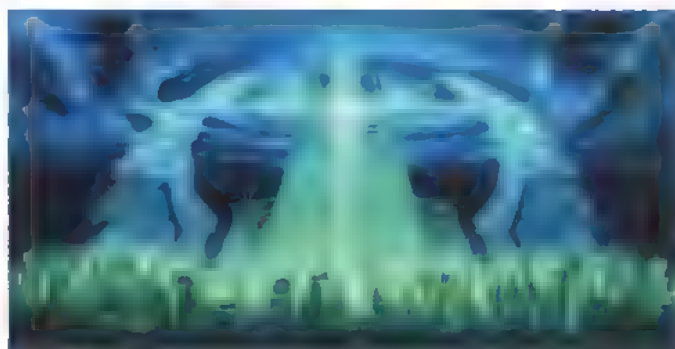
○ 危険のしやける
巨大兵器イメージ。
270-ルナス。
(受 (一) ぶちぶち = 危険)
観音 (神々し)
279- (神々し)
際 (と風のそよ風)
のイメージ



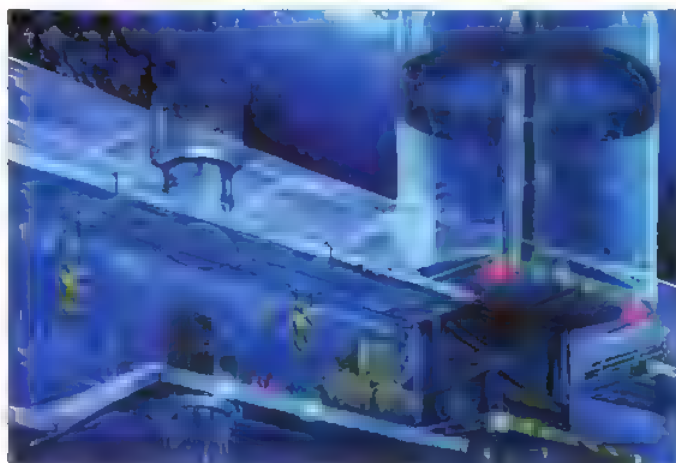
『蒼き雷霆ガンヴォルト』背景美術



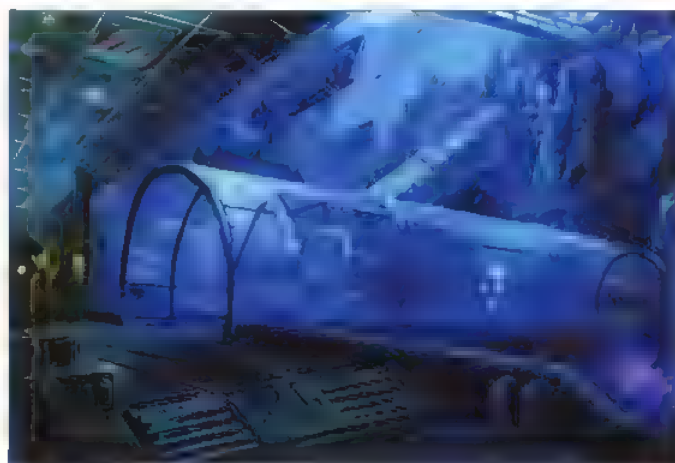
▶ ステ / 司令部



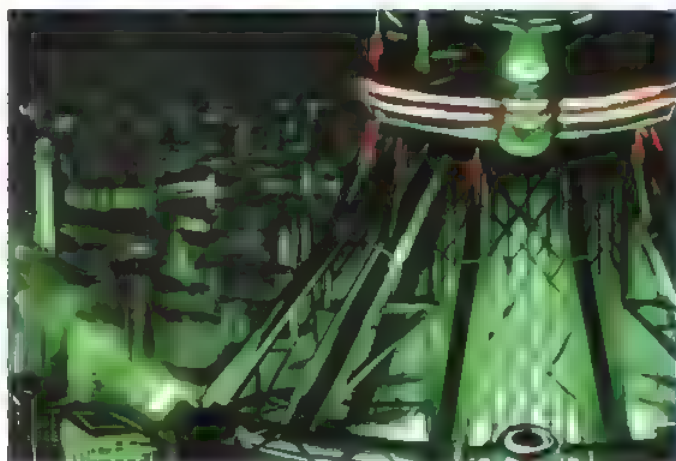
▶ ステ / 砲台



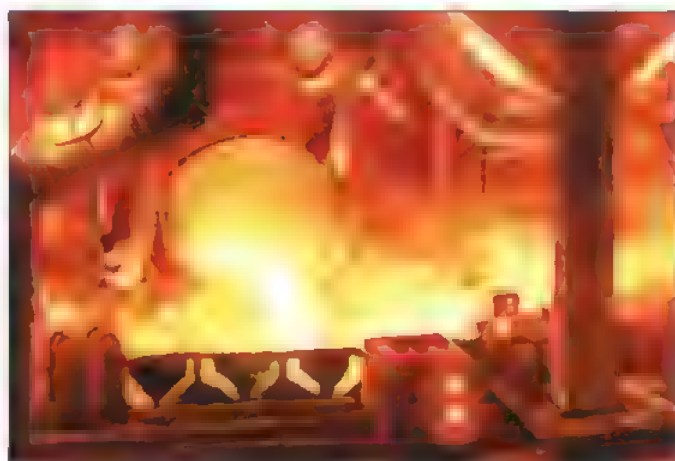
▶ ステ / 砲台



▶ ステ / 砲台



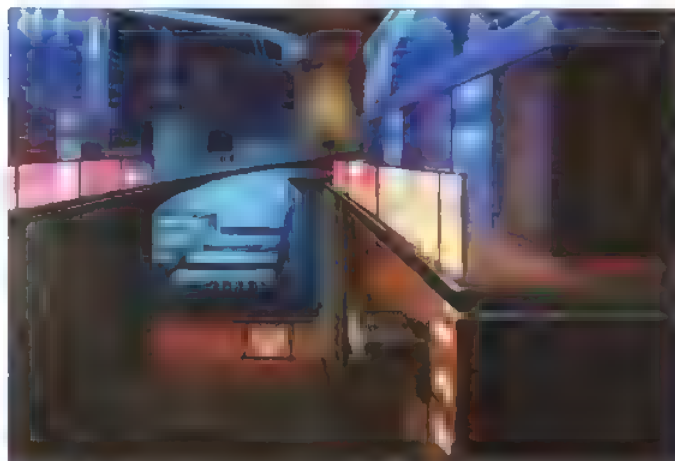
▶ ステ / 光塔



▶ ステ / 砲台



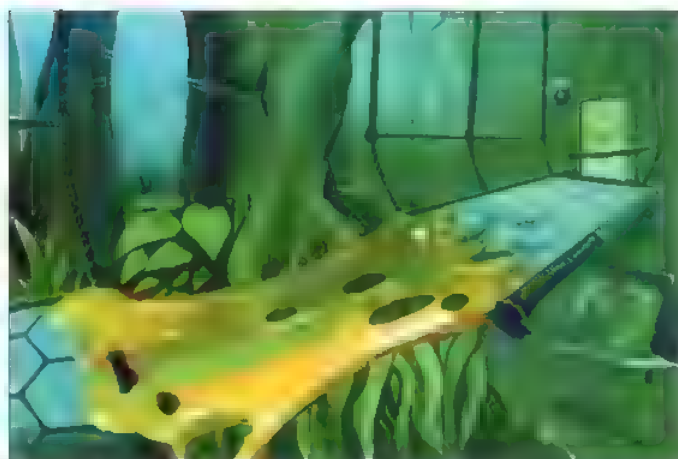
▶ ステ / 砲台



▶ ステ / 砲台



▶ ステージ / 静寂



▶ ステージ / 彩花



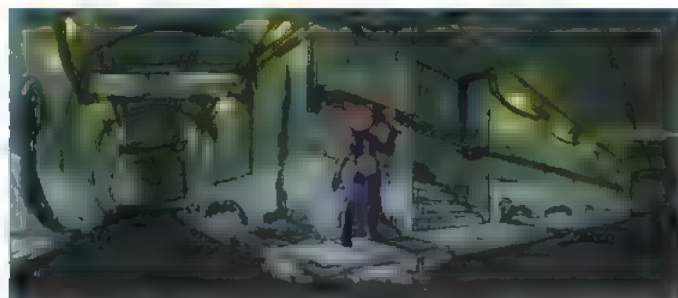
▶ ステージ / 虹夜



▶ ステージ / 電光



▶ トキメキイメージ



▶ トキメキイメージ



▶ 夜の街イメージ



▶ 皇神クルフ研究所イメージ

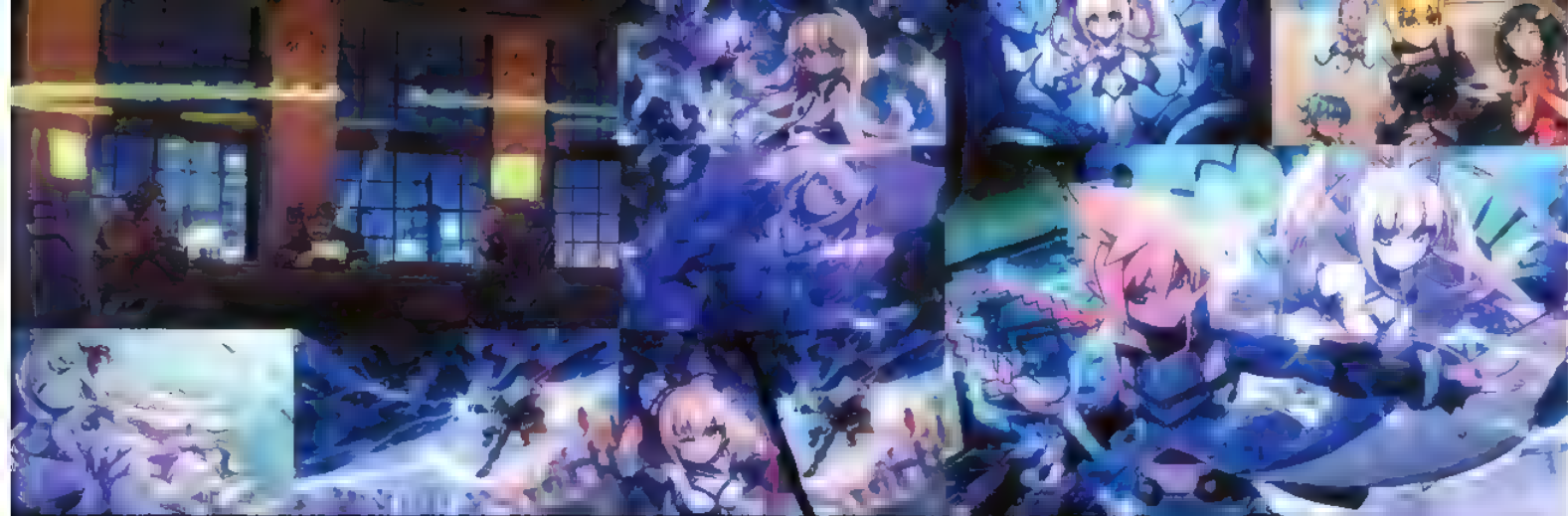


ARMED BLUE : GUNVOLT OFFICIAL COMPLETE WORKS

ARMED BLUE : GUNVOLT2 SOU

//////////////////////////////// 蒼き雷霆ガンヴォルト 系 //////////////////////////////////

「蒼き雷霆ガンヴォルト 系」の主要キャラクターのイラストとプロフィールを掲載。
本書では見られないキャラクターデザイン案と設定資料も必見！



ARMED BLUE: GUNVOLT2 SQU -STORY-

混迷の夜を裂いて、みちゆく希望

第七波動という特殊な力を持った存在。

第七波動能力者が生まれるようになった近未来。

皇都ダーク・ゾルが全能力者完全支配計画“歌姫プロジェクト”を断念したボンド・ボンド城。

ひとりの少女のもとで深く傷ついた心身を癒していた。

しかし、時代の流れは傷ついた戦士にゆるぎでも休息を許しはしない。

多国籍能力者連合“エデン”。

海を越えて現れた新たな敵を前に。

ボンド・ボンドとボンド・ボンド——ふたりの戦士が立ち上がった。

CORNER INDEX

■ストーリータイシエス

■キャラクタ 紹介

ア

カ

ク

コ

ケ

キ

ク

P102

+

P104

+

P104

+

P106

+

P108

+

P109

+

P110

+

P112

+

P114

+

P115

+

P116

+

P118

+

P120

+

P122

+

P124

+

P126

+

■用語解説

■ゲーム内イラスト

+

ア

P128

P130

P133

P136

P136

P138



天翔暴走を始めた。直神の大型自立型空艇「飛天」
多大な被害を出しかねない事態を止めるため、ガンヴォルトは飛天内部に
侵入していた。

一方、その頃、
地上を奔走するアキユラの前に謎の女性が登場する。
その正体は、かつて倒したはずの能力者「ミラーピース」である。
バンテラによって暴走し落下する飛天の軌道を直えようとする。結果、
することになったガンヴォルトとアキユラ。
大団事を未然に防いだふたりだったが、その思惑が互いに異なることには
気づいていなかった。
だが、刻時するふたりの隙をついてバンテラが侵入。
シアンを敵の欠片「ミラーピース」に分割し、悪徳としての力を奪ってしまう。
目的を達成したバンテラは、本来の姿である「エデンの巫女」としての正体
を現した。

そして旧人類を救済し、能力者たちが安心して暮らせる世界を作るという野望
を宣明。

ミラーピースの力を奪われ小型化したシアンを元に直すため、ガンヴォルトは
飛天の内部を探索する。その最中、

飛天の内部を探索するアキユラは、妹・ミチルの病室を訪れていた。
彼女、奇跡をミラーピースがミチルに反応する場面を目撃する。
ミラーピースの力なら、妹の体調が治る可能性があるかもしれない。
アキユラは、妹のためにエデンと戦うことを決意。
神と呼ばれる幹部たちを倒し、ミラーピースを回収していった。
その戦いの最中、彼は凍結したホテルでガンヴォルトと再会。
両者ともに隠れぬものも抱えたまま、ふたたび激突する。

戦いの最中、ミチルが倒れたという報告がアキユラのもとに入る。
倉庫に隠れて脱走犯たちを盗うアキユラだったが、ミチルはすでに移動型
ペラデンへと転送されていた。

バンテラの能力で複製された07たちを討滅し、ペラデンの最奥へ到達した
アキユラは、そこでバンテラと邂逅。

バンテラから、ミチルが第七波動を持つ能力者であったという事実と、そ
の能力を移植されたシアンがガンヴォルトと融合した事実も聞かされる。

バンテラの幻を逃げ、少女の顔とるアキユラは、
ミラーピースを取り込んだバンテラと最後の決戦に挑む。
それは能力者と能力者の
互いの将来を賭けた生存競争でもあった。

決戦の最中にミラーピースを倒したアキユラは、
倒したミチルの亡骸を抱え、痛哭するアキユラ。
彼は駆けつけたガンヴォルトに銃を向け、やり場のない怒りを表現する。
ふたりの奇妙な因縁に決着がつこうとしていた、まさにそのとき。
ミチルとシアン、サポートAIユニットのRoRo(ロロ)が引き合うように
動き、ミチルは悪徳の力を解放してガンヴォルトを強化してしまう。
なぜ、ミチルがガンヴォルトに力を貸すのか。
彼女の復活を望む間もなく、悪の力を得たガンヴォルトがアキユラに近づき
始める。

死闘を制したアキユラは、ガンヴォルトに

だが、その攻撃を制止したのはシアンと融合して記憶を失ったミチル。
戦いが終わり、帰還したアキユラはミチルに食べず茶を飛び出した。
ミチルが能力者として覚醒した今、もはや彼が一緒にいることはできない。
すべての能力者を倒すことが自分の目的ならば、最後にはミチルも手にか
ねばならないのか。
その矛盾に、決着がつく日はくるのか。
願わぬノワに妹を託し、アキユラの苦悩と願いは続く――

ミチルと融合したシアンは、ガンヴォルトの記憶を失っていた。
事件後、町で偶然ガンヴォルトと再会したミチルは、「どこまで出たのか」
とはいいながら、彼にたずねる。
聞いたことはない、ガンヴォルトは嘘をついた。
ミチルとして幸せに生きてほしい。
ただ少女の幸福を願い、少年は新たな道を歩み出した。

主な担当：〃

■ デザイン案&設定資料

P140

〃

P141

〃

P141

〃

P142

〃

P143

〃

P146

〃

P147

〃

P149

〃

P154

〃

P154

〃

P155

〃

P158

〃

P160

〃

P163

〃

P165

〃

P167

P170

P172

P175

P179



原作・Vの持 責 主人公という印象は 自 張々 暢

一、肺 主呼吸，司**宣发**与**肃降**，主**皮毛**，开窍于**鼻**，与**大肠**相表里。
 二、心 主**神明**，主**血脉**，开窍于**舌**，与**小肠**相表里。
 三、脾 主**运化**，主**肌肉**，开窍于**口**，与**胃**相表里。
 四、肝 主**疏泄**，主**筋**，开窍于**目**，与**胆**相表里。
 五、肾 主**藏精**，主**骨**，开窍于**耳**，与**膀胱**相表里。
 六、胆 主**决断**，开窍于**目**，与**肝**相表里。
 七、胃 主**受纳**，开窍于**口**，与**脾**相表里。
 八、大肠 主**传导**，开窍于**鼻**，与**肺**相表里。
 九、小肠 主**受盛**，开窍于**舌**，与**心**相表里。
 十、膀胱 主**贮尿**，开窍于**耳**，与**肾**相表里。
 十一、三焦 主**通行**，开窍于**耳**，与**肾**相表里。
 十二、心包 主**护卫**，开窍于**舌**，与**三焦**相表里。
 十三、肺 主**呼吸**，开窍于**鼻**，与**大肠**相表里。
 十四、肝 主**疏泄**，开窍于**目**，与**胆**相表里。
 十五、脾 主**运化**，开窍于**口**，与**胃**相表里。
 十六、肾 主**藏精**，开窍于**耳**，与**膀胱**相表里。
 十七、胆 主**决断**，开窍于**目**，与**肝**相表里。
 十八、胃 主**受纳**，开窍于**口**，与**脾**相表里。
 十九、大肠 主**传导**，开窍于**鼻**，与**肺**相表里。
 二十、小肠 主**受盛**，开窍于**舌**，与**心**相表里。
 二十一、膀胱 主**贮尿**，开窍于**耳**，与**肾**相表里。
 二十二、三焦 主**通行**，开窍于**耳**，与**肾**相表里。
 二十三、心包 主**护卫**，开窍于**舌**，与**三焦**相表里。
 二十四、肺 主**呼吸**，开窍于**鼻**，与**大肠**相表里。
 二十五、肝 主**疏泄**，开窍于**目**，与**胆**相表里。
 二十六、脾 主**运化**，开窍于**口**，与**胃**相表里。
 二十七、肾 主**藏精**，开窍于**耳**，与**膀胱**相表里。
 二十八、胆 主**决断**，开窍于**目**，与**肝**相表里。
 二十九、胃 主**受纳**，开窍于**口**，与**脾**相表里。
 三十、大肠 主**传导**，开窍于**鼻**，与**肺**相表里。
 三十一、小肠 主**受盛**，开窍于**舌**，与**心**相表里。
 三十二、膀胱 主**贮尿**，开窍于**耳**，与**肾**相表里。
 三十三、三焦 主**通行**，开窍于**耳**，与**肾**相表里。
 三十四、心包 主**护卫**，开窍于**舌**，与**三焦**相表里。
 三十五、肺 主**呼吸**，开窍于**鼻**，与**大肠**相表里。
 三十六、肝 主**疏泄**，开窍于**目**，与**胆**相表里。
 三十七、脾 主**运化**，开窍于**口**，与**胃**相表里。
 三十八、肾 主**藏精**，开窍于**耳**，与**膀胱**相表里。
 三十九、胆 主**决断**，开窍于**目**，与**肝**相表里。
 四十、胃 主**受纳**，开窍于**口**，与**脾**相表里。
 四十一、大肠 主**传导**，开窍于**鼻**，与**肺**相表里。
 四十二、小肠 主**受盛**，开窍于**舌**，与**心**相表里。
 四十三、膀胱 主**贮尿**，开窍于**耳**，与**肾**相表里。
 四十四、三焦 主**通行**，开窍于**耳**，与**肾**相表里。
 四十五、心包 主**护卫**，开窍于**舌**，与**三焦**相表里。
 四十六、肺 主**呼吸**，开窍于**鼻**，与**大肠**相表里。
 四十七、肝 主**疏泄**，开窍于**目**，与**胆**相表里。
 四十八、脾 主**运化**，开窍于**口**，与**胃**相表里。
 四十九、肾 主**藏精**，开窍于**耳**，与**膀胱**相表里。
 五十、胆 主**决断**，开窍于**目**，与**肝**相表里。
 五十一、胃 主**受纳**，开窍于**口**，与**脾**相表里。
 五十二、大肠 主**传导**，开窍于**鼻**，与**肺**相表里。
 五十三、小肠 主**受盛**，开窍于**舌**，与**心**相表里。
 五十四、膀胱 主**贮尿**，开窍于**耳**，与**肾**相表里。
 五十五、三焦 主**通行**，开窍于**耳**，与**肾**相表里。
 五十六、心包 主**护卫**，开窍于**舌**，与**三焦**相表里。
 五十七、肺 主**呼吸**，开窍于**鼻**，与**大肠**相表里。
 五十八、肝 主**疏泄**，开窍于**目**，与**胆**相表里。
 五十九、脾 主**运化**，开窍于**口**，与**胃**相表里。
 六十、肾 主**藏精**，开窍于**耳**，与**膀胱**相表里。
 六十一、胆 主**决断**，开窍于**目**，与**肝**相表里。
 六十二、胃 主**受纳**，开窍于**口**，与**脾**相表里。
 六十三、大肠 主**传导**，开窍于**鼻**，与**肺**相表里。
 六十四、小肠 主**受盛**，开窍于**舌**，与**心**相表里。
 六十五、膀胱 主**贮尿**，开窍于**耳**，与**肾**相表里。
 六十六、三焦 主**通行**，开窍于**耳**，与**肾**相表里。
 六十七、心包 主**护卫**，开窍于**舌**，与**三焦**相表里。
 六十八、肺 主**呼吸**，开窍于**鼻**，与**大肠**相表里。
 六十九、肝 主**疏泄**，开窍于**目**，与**胆**相表里。
 七十、脾 主**运化**，开窍于**口**，与**胃**相表里。
 七十一、肾 主**藏精**，开窍于**耳**，与**膀胱**相表里。
 七十二、胆 主**决断**，开窍于**目**，与**肝**相表里。
 七十三、胃 主**受纳**，开窍于**口**，与**脾**相表里。
 七十四、大肠 主**传导**，开窍于**鼻**，与**肺**相表里。
 七十五、小肠 主**受盛**，开窍于**舌**，与**心**相表里。
 七十六、膀胱 主**贮尿**，开窍于**耳**，与**肾**相表里。
 七十七、三焦 主**通行**，开窍于**耳**，与**肾**相表里。
 七十八、心包 主**护卫**，开窍于**舌**，与**三焦**相表里。
 七十九、肺 主**呼吸**，开窍于**鼻**，与**大肠**相表里。
 八十、肝 主**疏泄**，开窍于**目**，与**胆**相表里。
 八十一、脾 主**运化**，开窍于**口**，与**胃**相表里。
 八十二、肾 主**藏精**，开窍于**耳**，与**膀胱**相表里。
 八十三、胆 主**决断**，开窍于**目**，与**肝**相表里。
 八十四、胃 主**受纳**，开窍于**口**，与**脾**相表里。
 八十五、大肠 主**传导**，开窍于**鼻**，与**肺**相表里。
 八十六、小肠 主**受盛**，开窍于**舌**，与**心**相表里。
 八十七、膀胱 主**贮尿**，开窍于**耳**，与**肾**相表里。
 八十八、三焦 主**通行**，开窍于**耳**，与**肾**相表里。
 八十九、心包 主**护卫**，开窍于**舌**，与**三焦**



DESIGNERS COMMENT

オウカは、全体的に可愛らしい印象のキャラクターで、
 服装も、可愛らしい印象のデザインにこだわりました。
 特に、赤いスカートと黒い靴のコントラストが印象的
 だと思います。また、オウカの髪色は、青緑色で、
 可愛らしい印象を与えています。オウカの性格は、
 明るく、元気な印象です。オウカのデザインは、
 可愛らしい印象のキャラクターに仕上がりました。
 (荒木家弘)

心穏やかな少女

オウカ

CV: 近藤玲奈

でも波動を持たない一般の少女

以前、暴走する能力者 弱 助 未 分 母
 ほとんどがの財力 財 弱 未 散 事
 も然げない 弱 財 弱 未 散 事
 弱 財 弱 未 散 事



IN-GAME CG

◆ FACE WINDOW



DESIGNERS COMMENT

シャオウは、元フェザーのオペレーター。元フェザーのオペレーターとして活動していたが、彼の国のフェザーは突然現れた“エデン”に乗り取られ、エデンの侵攻を伝えるために海を越えてG.A.に加入した。元フェザーのオペレーターとして活動していたが、彼の国のフェザーは突然現れた“エデン”に乗り取られ、エデンの侵攻を伝えるために海を越えてG.A.に加入した。

(荒本素弘)

元フェザーのオペレーター

シャオウ

CV:小見川千明

元フェザーのオペレーターとして活動していたが、彼の国のフェザーは突然現れた“エデン”に乗り取られ、エデンの侵攻を伝えるために海を越えてG.A.に加入した。元フェザーのオペレーターとして活動していたが、彼の国のフェザーは突然現れた“エデン”に乗り取られ、エデンの侵攻を伝えるために海を越えてG.A.に加入した。

[illegible]



1. 本編の構成
 2. 本編の構成
 3. 本編の構成
 4. 本編の構成
 5. 本編の構成
 6. 本編の構成
 7. 本編の構成
 8. 本編の構成
 9. 本編の構成
 10. 本編の構成
 11. 本編の構成
 12. 本編の構成
 13. 本編の構成
 14. 本編の構成
 15. 本編の構成
 16. 本編の構成
 17. 本編の構成
 18. 本編の構成
 19. 本編の構成
 20. 本編の構成
 21. 本編の構成
 22. 本編の構成
 23. 本編の構成
 24. 本編の構成
 25. 本編の構成
 26. 本編の構成
 27. 本編の構成
 28. 本編の構成
 29. 本編の構成
 30. 本編の構成
 31. 本編の構成
 32. 本編の構成
 33. 本編の構成
 34. 本編の構成
 35. 本編の構成
 36. 本編の構成
 37. 本編の構成
 38. 本編の構成
 39. 本編の構成
 40. 本編の構成
 41. 本編の構成
 42. 本編の構成
 43. 本編の構成
 44. 本編の構成
 45. 本編の構成
 46. 本編の構成
 47. 本編の構成
 48. 本編の構成
 49. 本編の構成
 50. 本編の構成
 51. 本編の構成
 52. 本編の構成
 53. 本編の構成
 54. 本編の構成
 55. 本編の構成
 56. 本編の構成
 57. 本編の構成
 58. 本編の構成
 59. 本編の構成
 60. 本編の構成
 61. 本編の構成
 62. 本編の構成
 63. 本編の構成
 64. 本編の構成
 65. 本編の構成
 66. 本編の構成
 67. 本編の構成
 68. 本編の構成
 69. 本編の構成
 70. 本編の構成
 71. 本編の構成
 72. 本編の構成
 73. 本編の構成
 74. 本編の構成
 75. 本編の構成
 76. 本編の構成
 77. 本編の構成
 78. 本編の構成
 79. 本編の構成
 80. 本編の構成
 81. 本編の構成
 82. 本編の構成
 83. 本編の構成
 84. 本編の構成
 85. 本編の構成
 86. 本編の構成
 87. 本編の構成
 88. 本編の構成
 89. 本編の構成
 90. 本編の構成
 91. 本編の構成
 92. 本編の構成
 93. 本編の構成
 94. 本編の構成
 95. 本編の構成
 96. 本編の構成
 97. 本編の構成
 98. 本編の構成
 99. 本編の構成
 100. 本編の構成



DESIGNERS COMMENT

「このキャラクターは、最初から「機能的なデザイン」を目指して作りました。ゲーム中の戦闘シーンでも、このキャラクターのデザインが、プレイヤーの目に留まるように、そして、ゲームの雰囲気を演出するために、デザインしました。このキャラクターのデザインは、ゲームの雰囲気を演出するために、デザインしました。このキャラクターのデザインは、ゲームの雰囲気を演出するために、デザインしました。」

（鳥山隆樹）

「このキャラクターのデザインは、ゲームの雰囲気を演出するために、デザインしました。このキャラクターのデザインは、ゲームの雰囲気を演出するために、デザインしました。このキャラクターのデザインは、ゲームの雰囲気を演出するために、デザインしました。」

（荒木実弘）

IN-GAME CG

◆ DOT PICTURE



◆ FACE WINDOW





ネグリニッペを描いてみたら ほぼー発OKが出たキャラで
す。今にも消えちゃう面々を 傳がまじえて 絵
の壁紙に、いゝイキリア出井ノハナノ愛蔵付いたす
て 傳はもともキャラの描き分けが め するは「その
かゝるが」オールの船に前作の「トリス」face あ
まふうがバムとトリスがトリスと云ふから最後ま
あんなめるおとな、なると思ふのでけひ確めかぬく
ら

(鳥山明)

ミチル

[illegible]

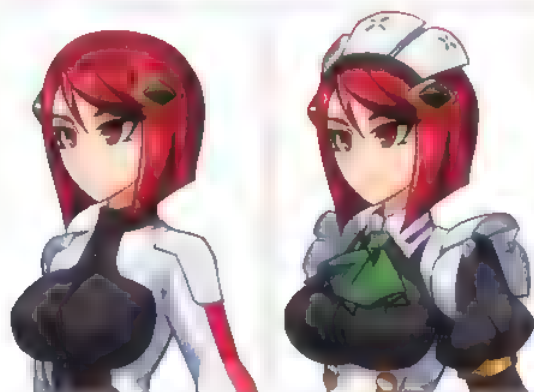


DESIGNERS COMMENT

[illegible]

IN-GAME CG

◆ **FACE WINDOW**



アキュラを支える超一級メイド

ノワ CV:恒松あゆみ

キ、うたち兄妹、いえるクールな日イ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

[illegible]

• • • • •

[illegible]



DESIGNERS COMMENT

このキャラクターは、ゲームのメインキャラクターとしてデザインされた。彼のデザインは、ゲームの世界観に合った、そしてプレイヤーに愛されるようなキャラクターにしたいという思いから生まれた。彼のデザインは、ゲームの世界観に合った、そしてプレイヤーに愛されるようなキャラクターにしたいという思いから生まれた。

IN-GAME CG

◆ DOT PICTURE



◆ FACE WINDOW





“塔上の美髪天”(タワーリングブロード)

ニケー

CV: シェーニヤ

「……噂の通り、この塔は、本当に危険な場所だ。……」
 「……でも、ここには、多くの秘密が隠れている。……」
 「……それに、ここには、多くの危険な人物が潜んでいる。……」
 「……だから、ここには、絶対に近づいてはいけない。……」
 「……でも、もし、どうしても、ここに行きたいのなら、……」
 「……まずは、この塔のセキュリティを突破する必要がある。……」
 「……そして、そのためには、多くの犠牲を払わなければならない。……」
 「……でも、もし、それが、あなたの目的なら、……」
 「……私は、あなたをサポートする。……」
 「……そして、一緒に、この塔の秘密を解明する。……」
 「……それが、私たちの使命だ。……」
 「……だから、一緒に、この塔を征服しよう。……」
 「……それが、私たちの目標だ。……」
 「……だから、一緒に、この塔を征服しよう。……」
 「……それが、私たちの目標だ。……」



星島隆の巻で / 龍が来たり / するかばか「愛水」
 ちゃんと描めた覚えがあります。 (島山純樹)

[illegible]

[illegible]

◆ **GGT PICTURE**



◆ FACE WINDOW





“絶対剣”(フローズンソード)

テンジアン

CV: 渡辺 紘

「……さあ、この剣で、この世界を、この世界を……」

「……さあ、この剣で、この世界を、この世界を……」

「……さあ、この剣で、この世界を、この世界を……」

「……さあ、この剣で、この世界を、この世界を……」

「……さあ、この剣で、この世界を、この世界を……」

「……さあ、この剣で、この世界を、この世界を……」

「……さあ、この剣で、この世界を、この世界を……」

「……さあ、この剣で、この世界を、この世界を……」

「……さあ、この剣で、この世界を、この世界を……」

「……さあ、この剣で、この世界を、この世界を……」

「……さあ、この剣で、この世界を、この世界を……」

「……さあ、この剣で、この世界を、この世界を……」

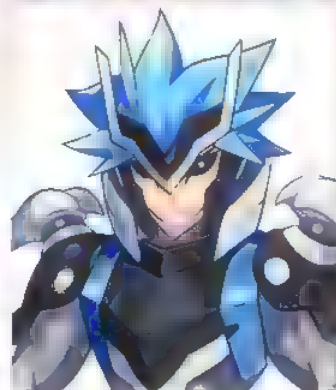
「……さあ、この剣で、この世界を、この世界を……」

「……さあ、この剣で、この世界を、この世界を……」

「……さあ、この剣で、この世界を、この世界を……」

「……さあ、この剣で、この世界を、この世界を……」

「……さあ、この剣で、この世界を、この世界を……」



1. 1990年10月，日本首相河野洋平在首相官邸接见中国新任驻日大使李肇星，这是日本首相首次接见中国新任驻日大使。

(荒木素弘)



“流麗なる人魚”(グレートフルマーマン)

ニムロド

CV: 大泊貴揮

液体生物 能力者

身長 180cm 体重 70kg

年齢 不明 性別 男性 声優 大泊貴揮

所属 不明 能力 不明

所持武器 不明 属性 不明 備考 不明

現在進行形で「人魚」の能力者として活動中。体は液体状で、水に溶け込むことができる。大泊貴揮 大泊貴揮 大泊貴揮

「人魚」の能力者として活動中。体は液体状で、水に溶け込むことができる。大泊貴揮 大泊貴揮 大泊貴揮

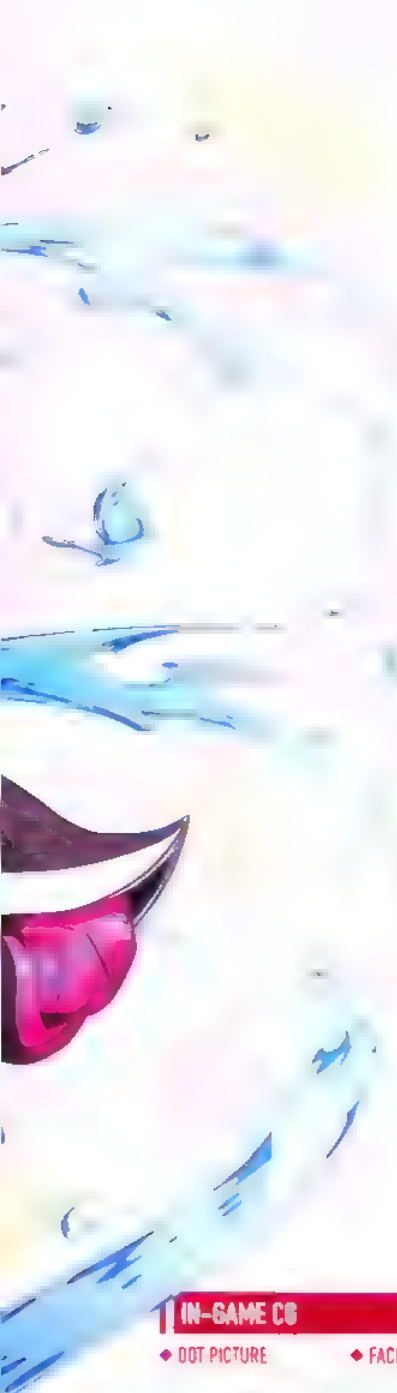
「人魚」の能力者として活動中。体は液体状で、水に溶け込むことができる。大泊貴揮 大泊貴揮 大泊貴揮

「人魚」の能力者として活動中。体は液体状で、水に溶け込むことができる。大泊貴揮 大泊貴揮 大泊貴揮

「人魚」の能力者として活動中。体は液体状で、水に溶け込むことができる。大泊貴揮 大泊貴揮 大泊貴揮

「人魚」の能力者として活動中。体は液体状で、水に溶け込むことができる。大泊貴揮 大泊貴揮 大泊貴揮

「人魚」の能力者として活動中。体は液体状で、水に溶け込むことができる。大泊貴揮 大泊貴揮 大泊貴揮



DESIGNERS COMMENT

ムロトの顔は、オーランド・ブルームに
なっています。似ているかどうかはさ「審A」
(島山純嗣)

モチーフの選定を決めるときに、水のボスは敵
と企画マンの宮澤さんが言ったので人魚姫に決まった
ような気がします。人魚姫は人魚である
「結構かな」「デザイン」
「デザイン」「デザイン」「デザイン」
「デザイン」「デザイン」「デザイン」
「デザイン」「デザイン」「デザイン」
「デザイン」「デザイン」「デザイン」
「デザイン」「デザイン」「デザイン」
「デザイン」「デザイン」「デザイン」
(黒木真弘)

IN-GAME CG

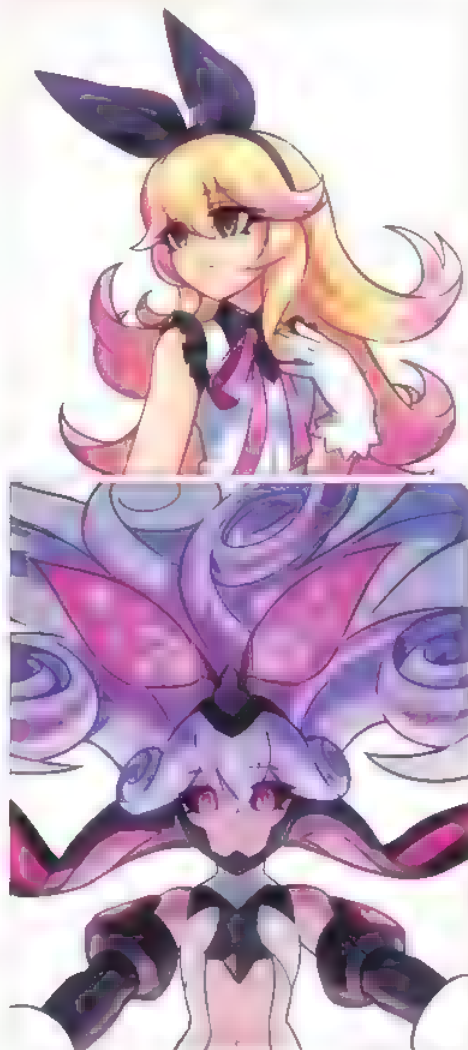
◆ DOT PICTURE

◆ FACE WINDOW



[illegible]

[illegible][illegible]

[illegible]



パンテーラ

(男性形態)

CV 野上翔

IN-GAME CG

◆ FACE WINDOW



パンテーラ

(女性形態)

CV 名塚佳織

IN-GAME CG

◆ FACE WINDOW



『蒼き雷霆ガンヴォルト 爪』用語解説

蒼き雷霆ガンヴォルト 爪の作中における数々の用語を解説

本作の世界観やキャラクターをより深く知るためのアーカイブとして、ぜひ一読してもらいたい

ABスピリット【アームドブルースピリット】

各地に散らばったかつてのGVの師にしてみようひとりの蒼き雷霆の魂だが、GVはそのことに気づいていない。ABスピリットを取り込むことによってGVの第七波動は変性し、雷龍王や吼雷龍など新たなスキルを目的めさせていく。

アキュラ

⇒P 110参照

アスロック

⇒P 116参照

ヴァイスティガー

アキュラが開発した機動力特化型シャペット。さまざまなフードを組み込むことで機能を拡張できる。戦闘目的のバッドスーツとしてはとても軽く、これは蒼き雷霆の解析によって動力を小型化できたことが大きい。防衛力は以前の装備“メガンアレオン”に劣るが、バーニアを利用した“ブリッツダッシュ”により空中を自在に飛行できる。「かつての戦闘で空中にいるGVに対してはほぼ無力なアキュラが、よほど悔しかったのでしょう」とはノワの談。口口に内蔵されたAB（アームドブルー）トライヴから常時非接触給電を受けており、口口のモードチューンに連動して通常時では制限されている機能を解放することが可能。

EXウェポンミラーリング【エクスウェポンミラーリング】

Pドール発現のメカニズムの解析から生まれた口口の新機能。野外での情報収集のために、もともと口口に組み込まれていた第七波動波動誘因子解析装置をさらに発展させたもの。ミラーピースを取りこむことで、ミラーピースに埋め込まれた第七波動誘因子から第七波動を再現することが可能。

従来の疑似第七波動武器は個々の第七波動のメカニズムをアキュラが地道に解析し、代替技術などを用いることで能力を疑似的に劣化再現したものであったが、この機能を使えば短時間でしかも限定的、オノノナルに近い第七波動を再現することができると。

多国籍能力者連合エデン

莫大な力を持つものの数では能力を持たない人々に劣る第七波動能力者たちが、国家の枠を越えて集結した多国籍能力者連合。構成員の多くは「無能力者たちによって潰けられてきた者たちである」「能力者こそが新たな時代を築く新人類であり、第七波動を持たない旧人類は滅亡すべき存在である」と標榜し、能力者だけの理想国家の設立を目指している。

構成員はそれぞれチェスの駒になぞらえ、称号が与えられているが、これはあくまで役割分担であ

り上下関係ではない。……ということになっているが、実際のところは事実上の上下関係として機能しているようだ。G7と呼ばれる一部の選抜された精英を除けば、任意では第七波動を使えない者や、実用レベルに達しない第七波動しか持たない者と呼ばれる者が大半である。

エデン公式チャンネル

テセオが管理運営する動画サイト、その中に設立された公式チャンネル。特にテセオがゲストで招き能力者（エデンのメンバー）の第七波動を使ってさまざまなチャレンジをする動画が人気で、エデン外部にもファンがいるほど。なお、緊急企画のGVとテセオの戦いは予告なしの生放送だったにもかかわらず、かなりの視聴者数を稼いだようだが、その内訳はほぼエデン内部の構成員によるものだったようだ。

オウカ

⇒P 108参照

超冷凍【オールフリーズ】

あらゆるものを一瞬で凍てつかせるテンジアン第七波動。コピー宝剣を使用してこの能力はGVやアキュラの足元を凍てつかせるだけだったが、大規模展開の必要がなかったためでもあるが、宝剣によるブーストを得て使用したそれは、都市一帯を機能停止に追い込むほど大規模なものだった。

ガウリ

⇒P 128参照

仮面のゾンビ

ゾブリールが占拠した洋館、配備された改造人間、ライフエナジーを抜き取られた人間たちのなれの果て、他者から抽出したライフエナジーを利用して、第七波動を強化するという皇神の技術——その副産物によって生まれた魂なき肉体を、シブノールのメタリカによって操作できるよう調整された存在。

ガレットクローネ

エデンが保有する武器類を、アスロックのパベットワイヤーで束ねた人形兵器。球状の胴体内部は空洞になっており、この空洞部に火力エネルギーを蓄積・解放する熱線攻撃“ファームスオブインフェルノ”は強力無比にして回避不能。また、この空洞部分にアスロックを収納することも可能。

名前の由来はフランスのお菓子“galette”と王冠を意味する“couronne”。グラントルタが冠する王冠であり、フランスで公現祭の日に食べられる“カレット・テ・ロフ”のイメーン。

ガンヴォルト (GV)

⇒P 104参照

グラントルタ

スクラップをアスロックのパベットワイヤーで縫い合わせることで製造された、ガレットクローネの強化外装。アスロックを収納したカレットクローネを冠として巨大兵器。この巨体を動かすためにはアスロックが直接乗り込み、カレットクローネを通して全身からパベットワイヤーを張り巡らせる必要がある。

グリモワルドセブン

エデンの中で特、優れた第七波動を持つ7人の能力者（通称G7、グセブン）。エデンに明確な上下関係は存在しないが、現場での指揮は彼らに預けられることが多く、構成員からは慕われている。

電子の妖精【サイバーディーヴァ】

生前にシアンが宿していた第七波動にして、彼女の通称名。もともとはアキュラの妹・ミチルの第七波動。だが、大きすぎる力にミチルの肉体が耐えきれなかったため、父親である神岡博士が抽出。その後、皇神の研究機関が極秘裏に回収。博士には何も知らされないまま実験体のシアンに移植された。なお、シアンと融合したミチルからは、なぜか電子の妖精の反応は完全に消失したようだ。

シアン

⇒P 106参照

ジブリール

⇒P 120参照

シャオウ

⇒P 109参照

新型プロテクトアーマー

秘密裏にGVをサポートするシャオウが、GV専用オーダーメイドで新調した強化プロテクター。とても軽量なうえ、GVの第七波動に反応し、強度や特性等ある程度変化させることができる。また、かつてGVを苦しめた“グリトスノッチャー”を反発させる特殊な磁場を発生させることも可能だが、残念ながら完全に防ぎきれないわけではないようだ。この特殊な磁場は、蒼き雷霆の能力で磁力を帯びた弾丸をコントロールする技法を応用したもので、GVの師にあたる男の遺体から回収された。彼が死の直前にGVに遺していたデータと、ダートカートリッジの技術がベースになっている。

七星氷剣【セブンソード】

変身後のテンジアンが持つ七振りの水剣。都市一帯をも凍てつかせる大量の冷気を溜く寒ね。刃は凍り付けたもの。熱力学の範疇すら超えた絶対零度を下回る超低温で、あらゆる分子構造体の柔軟性を奪い砕き断つことが可能。効果範囲が大きい反面、取り回しが効きづらい超冷凍の欠点を補うために横み出した、テンジアンなりの策といえる。肩には直剣、曲刀、円月輪がそれぞれ、振りずつ。そして腰には大星の両刃剣一振りか折り畳んだ状態で装備されている。

タングルヘア

毛髪を自在に操る。ニケーの変幻自在な第七波動。長さはあらか、密度や硬さまでもを変化させることも可能で、硬質化させた際の硬度はダイヤモンドを上回る。それはときにしなやかなる鞭であり、万物を刺し貫く螺旋の矛であり、あらゆる攻撃を弾き返す盾でもある。

デザイナーチャイルド

雷撃能力者量産計画“プロジェクト・カンヴォルト”の過程で生まれた、第七波動誘因子適合用の実験体クローン。原因は不明だが、クローン元の第七波動がそのままクローン体に適合するわけではないため、皇神の行う第七波動誘因子の移植とは手当たりしだいに行うギャンブルのようなものである。結局、“蒼き雷霆”の誘因子に適合する実験体を量産することはできなかったが、さまざまな計画に転用され、シアンをはじめとしたさまざまな能力者を生み出し、至る。GVはシアンのことを妹のように思っていたが、血のつながりこそないものの、同じ計画の実験体という意味では、確かに妹といえるのかもしれない。

テセオ

→P 126参照

テンジアン

→P 122参照

トリトンハーブーン

宝書のかで変身したことによって出現した変幻自在な髪ヒレ。ハーブやフーメラン、トライトントに変化し、ただでさえ高められたニムロトの第七波動をさらに増幅する力を持つ。

バンテラ

→P 130参照

ニケー

→P 118参照

ニケーの御髪一年分

ニケーを慕うエテン構成員の間でまことしやかに囁かれる噂がある。それは「功績をあげた者に、ニケーの御髪一年分か報償として贈られる」という

もの。まったくの事実無根であり、ニケー本人は何も関知していない。用途も不明だし、何を基準として“一年分”なのかも不明。

ニムロド

→P 124参照

ノワ

→P 115参照

H-ブレイザー【ハートブレイザー】

H-ダーIIから放たれるフォトンエネルギーを口口のビットを使って増幅して解放放つ、長射程広範囲機械攻撃、未完成の攻撃フォーメーションであり、ABドライブにも大きな負担をかけるため使用は緊急時に限られる。ミラーピースを取り込んで以降は、P-ドールやEXウェポンの安定動作を優先させており、現在は一時封印状態にある。

ハイドロザッパー

ニムロドが第七波動で生成した自然界には存在し得ない特殊電解液を、超高压で二方向から同時に発射するウォーターレーザー。厳重な耐水コーティングが施された電子機器をも一撃でショートさせるこのスキルは、ニムロドの科学文明に対する憎悪が生み出したものなのかもしれない。だが、過去の研究データからあらゆる第七波動に対する対策が施してあったアキュラの装備、対しては、本来の効果は発揮されなかったようだ。

バベットワイヤー

糸のようなエネルギーを使い、機械の強化や操作を行うアスロノクの第七波動。GVやテセオのハッキングとは違い、ソフトウェア的ではなく機械を直接動かす力で、どちらかというと念動力に近い糸の類か。た機械は、本来その機械が持っているポテンシャル以上の力を発揮することができる。

宝書【フェアリーテイル】

第七波動誘因子封印装置である皇神の宝剣は、封印を解除し誘因子を能力者に戻す際、器である宝剣自体も能力者と融合することで、肉体を第七波動の発現により過した姿へ変える“変身現象（アムトフェノメノン）”という創作用を引き起こしていた。宝書はこの創作用を意図的に起こすよう造られた第七波動強化装置である。

所有者の第七波動誘因子と、シアンの電脳体の一部、シアンの魂のようなものであり、こちらは誘因子ではない。このような霊的存在を制御する技術も宝剣由来のものと推測される。を組み合わせた“ミラーピース”をコアとし、何頁にもおよぶ魔術式が書き込まれた魔術書、グリモワールによる制御・増幅が可能となっている。

宝剣と比べて魔術書の霊的・魔術的機能は劣っているが、宝剣では能力封印に割いていたリソースを第七波動の増幅と制御、回していること、そしてコアとなるミラーピースに封じられたシアンの力もあって、第七波動強化装置としては宝剣以上の性能を実現している。

全談ではあるが、カウリが散り際に言う「魔法が

解ける」というセリフは、零時になると魔法が解ける「灰かぶり」の物語に準えたものではあるが、戦闘の結果大きなダメージを受けたことで魔術書、書き込まれた魔術式が乱れ、事実、魔法が解けているのである。

擬似電磁結界【フェイク・カゲロウ】

高撃能力者との戦闘データから再現したヴァイス・ティガーの特殊防御機構。サブ動力であるブリッツを消費して発動するため、GVのような高撃能力使用時には発動できないといった弱点は存在しない。ただし、本物の蒼き雷霆の電子操作能力の前には無効化されてしまい、対GV戦ではあまり効果がなかった模様。

フェイザント

皇神が巨大飛空艦“飛天”の内部で極秘裏に開発を進めていた試作自律型戦闘機。飛行可能な出力が得られず、半ば開発計画は頓挫しかかっていたところをエテンが奪取。飛天内部に潜伏していたアスロノクの第七波動によって強化され、稼働する。複数配備されていたようで、うち1機がニムロドが指揮する部隊にも配備された。

P-ドール【フェニックスドール】

電子の誘引の第七波動により、ABドライブを高出力かつ安定稼働させることができる口口の緊急戦闘形態。アキュラが纏うヴァイスティガーへのエネルギー供給が大幅にアップすることで、ヴァイスティガーに施された各種リミッターを解除させることが可能だが、発動には口口とミチルの共鳴によって生まれる強い“想いの力”が必要。

口口に内蔵された第七波動誘因子解析装置やABドライブ、口口のAI（感情・想いの力）に、ミラーピースとミチルとの共鳴など、さまざまな要因が重なり偶発的に発現した形態であり、アキュラ自身も全容を把握できていない。

プリズム

自身の周囲に特殊な水晶を発生させるカウリの第七波動。生成される水晶は、自然界に存在する物質よりも遙かに硬く、光の集光や屈折なども生成時のカウリの意思によって自在に調整可能。通常時では4~5メートル以内に自身の身長よりもやや小さい水晶を生成するのが精一杯だが、宝書による変身後は生成可能範囲や生成できる水晶のサイズも大きく増加する。また、変身後のカウリは自らが生成したプリズムの上を高速で滑走することができる。

ブリッツ

蒼き雷霆が生み出す特殊な電気を、弾丸状のバリッパノクにチャージしたもの。別名“ABアームドプル”テンチ”。口口に搭載された半永久機関“ABトファイヴ”は、耐久度の問題から一度に大量のエネルギーを発電することができず、すぐに電力切れを起こすという欠点が存在する。そのため、アキュラはブリッツを併用することでこの欠点を補っている。小型のサイズに見合わない莫大なエネルギーを貯蔵しているが、一度使用すると破損してしまう欠点があり、再利用は不可能。弾丸の形をしているのは、アキュラが使い慣れた弾丸ケースに収まる形

状たという利点もあるが、趣味によるところが大きい

P-ビット【プログレッシヴビット】

ビットを全解放した口口の基本戦闘形態。もしくは、ビットの名称としても使われる。このフォーメーションをとらない＝口口のサポートなしでもビットをコントロールすることはできるが、アキュア単身でビットの制御と戦闘を同時に行うことになるため、あまり現実的ではない。なお、口口は“ブリティビット”を自称している模様

プロジェクト・ガンヴォルト

全人類永遠の課題であるエネルギー問題を解決するため、皇神が極秘裏に推進していたプロジェクト。オリジナルの雷撃能力者の遺体から採取した第七波動誘因子を培養、拉致した身寄りのない子供やクローン体などに移植し、研究サンプルである雷撃能力者を増やそうとしていたが、唯一成功した固体であるGVが脱走して以降、成功した固体は存在しないようだ。

プロトレギオンJB

皇神が開発中の試作戦車“プラズマレギオン”。パンテラの諜報活動から得たこの機体の設計データをもとに、ワルトハックで再現したのが“プロトレギオンJB”である。急ごしらえのため、本来予定されていた変形合体機構はオミットされ、“レギオントルネード”や“ZMCフィールド”、“スタビライザー”といった数々の武装は未搭載となっている。スタビライザー用のミサイルポッドには、代替品として広域機動弾頭“ハマード”が内蔵されている。

ボーダーⅡ

アキュアの父の形見であるリボルバ銃“ボーダー”を改造した銃。光の第七波動を解析し生まれたフォトンレーザーと、磁力の第七波動を解析し生まれたグリードスナッチャーの2モードを切り替えることが可能。以前のアキュアはターゲットとなる能力者の特性に応じてさまざまな弾丸を事前に用意するスタイルをとっていたが、突発的な事態に弱かったため、今回の装備は汎用性を重視。弾丸の所持スペースをブリッツに回し、攻撃手段を2種類に絞っている。

フォトンレーザーモードではダストカバーの下部のマーキング装置を押し付けることで相手に特殊な光マーカ―を付与。マーカ―はボーダーⅡから発射されたフォトンレーザーを誘導し、必中へと誘う。

対能力者において絶大な効果を誇るグリードスナッチャーモードは、弾丸製造におけるコスト的な問題もあるが、技術の流出や対策がとられることを恐れ厳重なセキュリティがかけられており、滅多なことでは使用されない。事実、GVは新しいプロテクターにグリードスナッチャー対策を施していたようで、以前ほどの効果は得られなかったようだ。

ミチル

⇒P.114参照

メタリカ

空風を操るシブリールの第七波動。普段は赤い液体の形で操り、必要に応じて液体を金属へ変化させる。シブリールの趣味柄。変化させるのは拷問器具であることが多いが、これは自身の被害性の裏返しなのかもしれない。血中の鉄分を操ることで生物に影響を与えることも可能だが、他人に対して使う場合は実用レベルと呼べる程ではなく、主にビーストモード時は自身の強化に用いている。

モードチェンジ

変身したシブリールは皇神から盗用した技術をもとに、金属を遠隔操作する“A(アルケミスト)モード”と、全エネルギーを自身の身体強化に回した“B(ビースト)モード”を切り替えることができる。

Aモード時の彼女は全身の金属装甲を硬化することでG7メンバー中最高の防御性能を誇るが、Bモードでは一転、硬化の分のエネルギーもすべて速度と攻撃力に回し、目にも止まらぬ速さで高速戦闘を行う。さらなる奥の手として、自身の生命力すら糧とし、すべての力を解放した暴走形態“C(クライシスビースト)モード”が存在しているが、この形態をとったが最期、死ぬまで解除することはできない。

モルフォ

生前のシアンが第七波動を使う際、現れていた電子の結晶のビジョン。本質的にはシアンと同一の存在。シアンが無意識下に望む外見や性格をしていたが、シアンが肉体を失った際に人格統合がなされた。

磁精のペンダント

生前のシアンから贈られた手作りのペンダント。戦いの中凶弾を受け、無残に変形していたが、シャオの手を借りることで修復された。修復の際“フェザー製ペンダント”から“電磁結界”カゲロウ”の機能が移植された模様。

羅雪七星【ラセツシチセイ】

超冷凍によって凍りつかせた相手を一刀のもとに斬り断つスペシャルスキル“氷華切断(ヒョウカセツダン)”。その真の姿が“羅雪七星”である。決死の覚悟により極限まで高められたテンジアンの第七波動は能力の対象範囲を拡大させ、“空間”や“魂”、“時間”といった概念すらも氷の内に閉ざし、凍てつかせる。そうして存在ごと凍てついた敵を、七本の剣による連撃で砕き割り、概念殺し・確殺の秘剣。テンジアンが死の淵に辿り着いた究極の絶技。あまりに強大な第七波動は使用者自身をも凍てつかせ脆化させるため、テンジアンも命を捨てる覚悟がなければ繰り出すことはできない。まさに諸刃の剣である。

リキッド

液体を操るニムロトの第七波動。過去に同一の第七波動を持った能力者の事例を見るに、本来は液体であればなんでもコントロール可能な第七波動のはずだが、ニムロトが扱う第七波動は水以外の不純物が多い場合、影響力が著しく落ちる傾向が見られる(ただし海水は除く)。しかし、水や海水を扱わせた場合、史上発見されたリキノドの能力者の中でも最

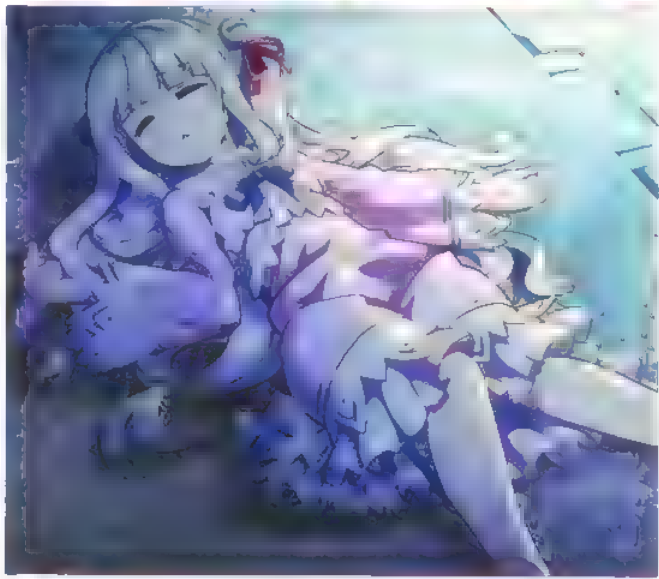
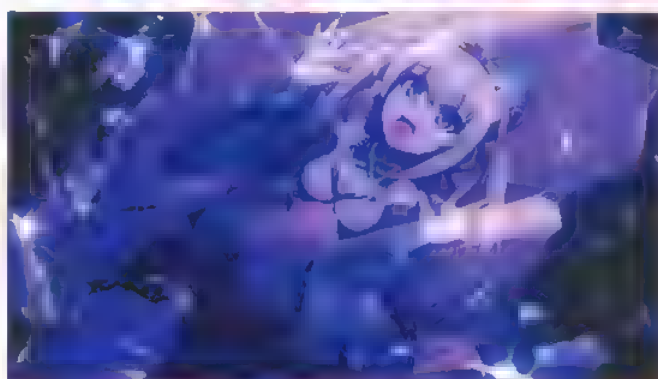
強といえる力を発揮している。これは、本人の大雑把な性格と海を愛する性格が影響しているものと思われる。

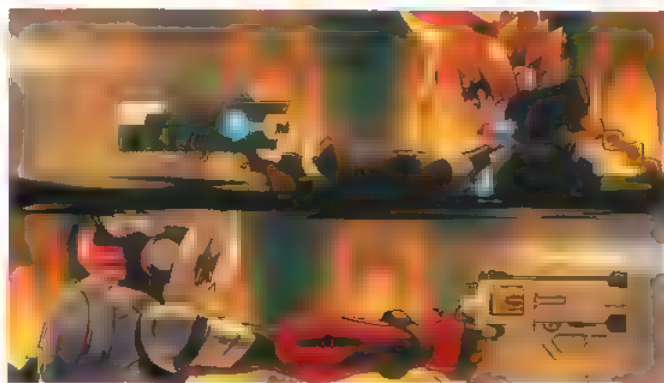
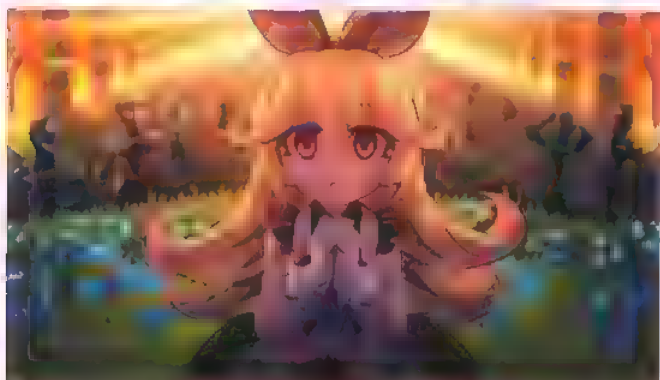
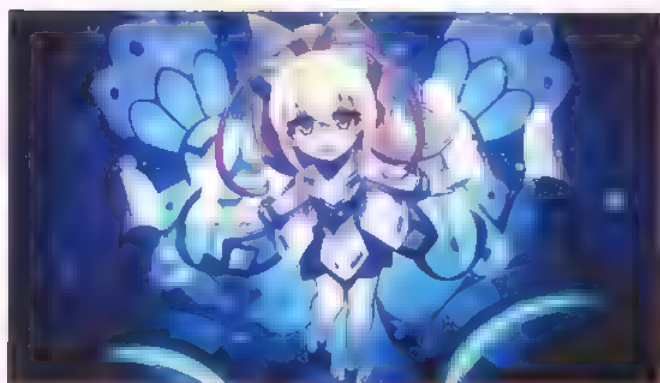
RoRo(ロロ)

⇒P.112参照

ワールドハック

物質をデータ化して遠隔地に転送したり、能力の範囲内であればテセオが組んだデータを実体化させたりすることができるテセオの第七波動。そのほかにも、プログラムデータの改ざんや、周囲の空間を“電脳化”し、テセオの支配下に置くことで物理法則すら捻じ曲げることも可能。あまり複雑なものを実体化させることはできないが、汎用性の高さからエデン内部では重宝されている。“電子の誘精”や“蒼き雷雲”と同系統の第七波動と思われる。







207 フォルト



208



209 キー



210 キー



✧ リン



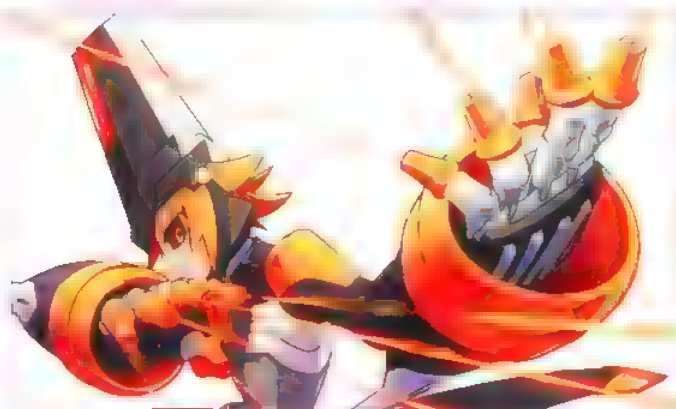
✧ RoRo



✧ チル



✧ プラズマレキオン



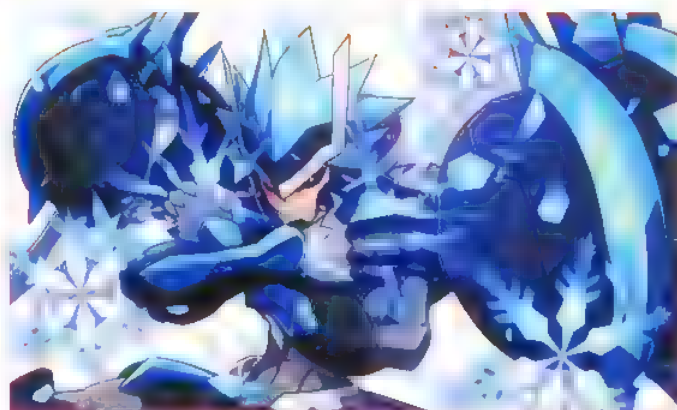
✧ アスロフ



✧ ケ



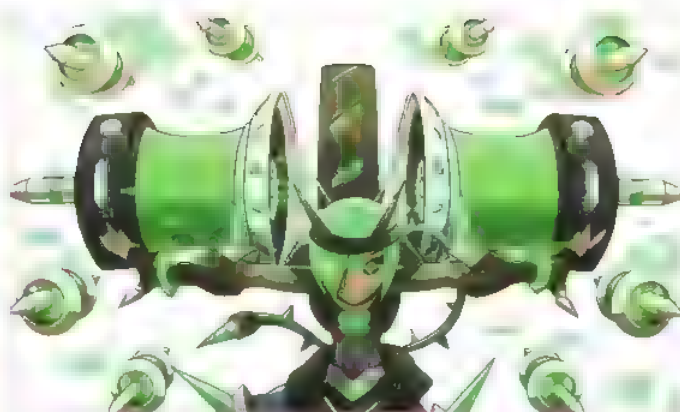
✧ ティル



✧ アイン



✧ ムロト



✧ アセオ



✧ カウ



✧ イナ



✧ Y



✧ Y-7

『蒼き雷鎧ガンヴォルト 爪』開発画面用立ち絵



✧ オ



✧ ノア

ガンヴォルト 決定稿

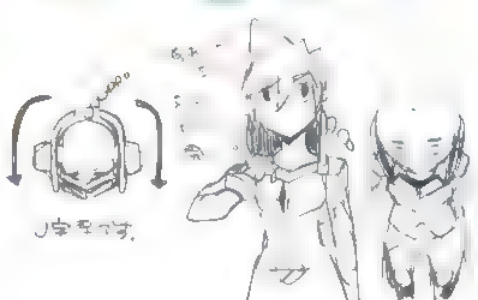
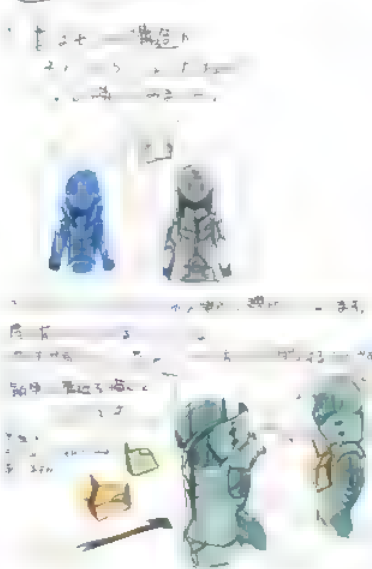
GVの私服

たぶんおしゃべりじゃないと
思うので 素な服を着ているのでは
ないかと。
あとあまり体型（というか筋肉）が
目立たないような服を好んで着る気がしました。
サントはたぶんが使えるのでつけてます。
毛の色は元に戻して下はいい。



④ 全片!!

中全ぐっ





スラギ
Gマ

ツグミが、こので
描いてみたい。

マスク

マント

おたりの要素は
ほしいが
します。

個人的には

ミアとリニア

イイ賞

「がある」と暗くて

好きです

だんだん視力が無くなるか

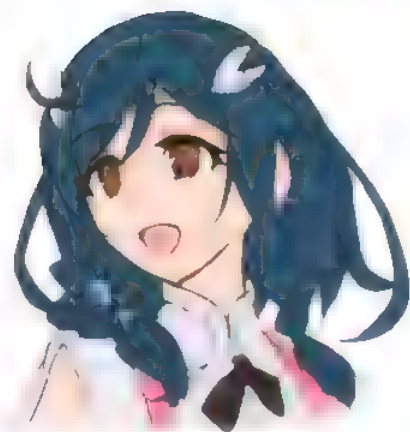
0視力になるか

耳が聞こえなくなるか



シアン 決定稿





オウカ (旧クレ+)

初期イメージ

おまけに直して
グレアで包むのがある。
そわわわ
イヤミのない大人の女性？

オウカ

(1B クレ+)

...人にならG7を預けられる！
と見せたいと入念に考えています
なので健康で 豊満的で 世帯主の多い
わらしこにこの子が多いと見よう



...も
気づかずに話していた。
今では本音と
妹みだりに思っているが
=マアはオカシイ。



のよつな。

オウカ
の
短パン
案



オムカ

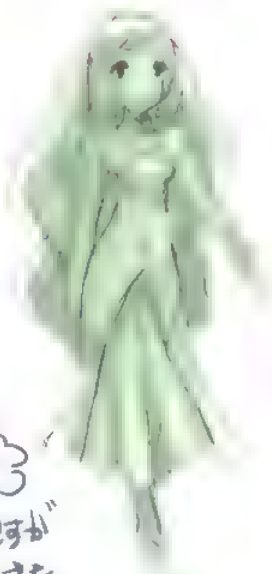
オムカさん
おかしな子

おかしな子
おかしな子
おかしな子

おかしな子
おかしな子
おかしな子



おかしな子
おかしな子
おかしな子



髪型バリエ
おかしな子
おかしな子
おかしな子





シャオウー デザイン案





上着
上着が社極

基本全持ちなので無意味に1箇所も格好をしるアキュラ (1つは肩着しは可能性)

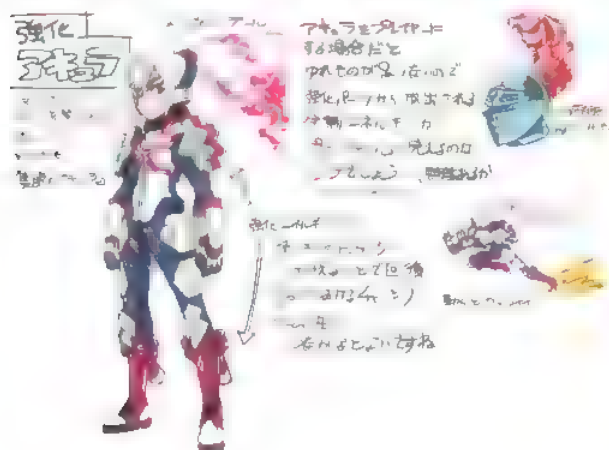
アキュラの部屋着?
～ラボではどんな格好なのかな～
作業に着手し始めるまでの
上着とおしこぎ着用おれが
僕のイメージです



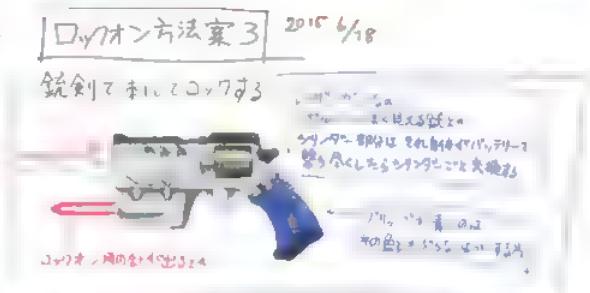
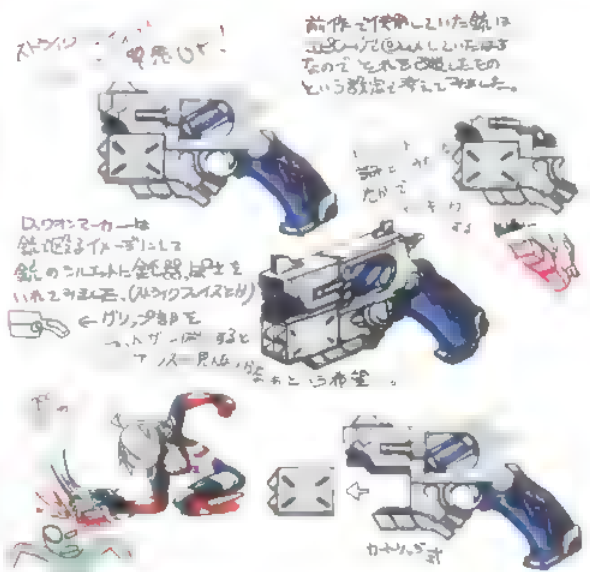
アキュラ 部屋着



アキュラ デザイン案



アキュラ 細かい部分など 2015 6/11





DD案

いったん廃案に
なりました

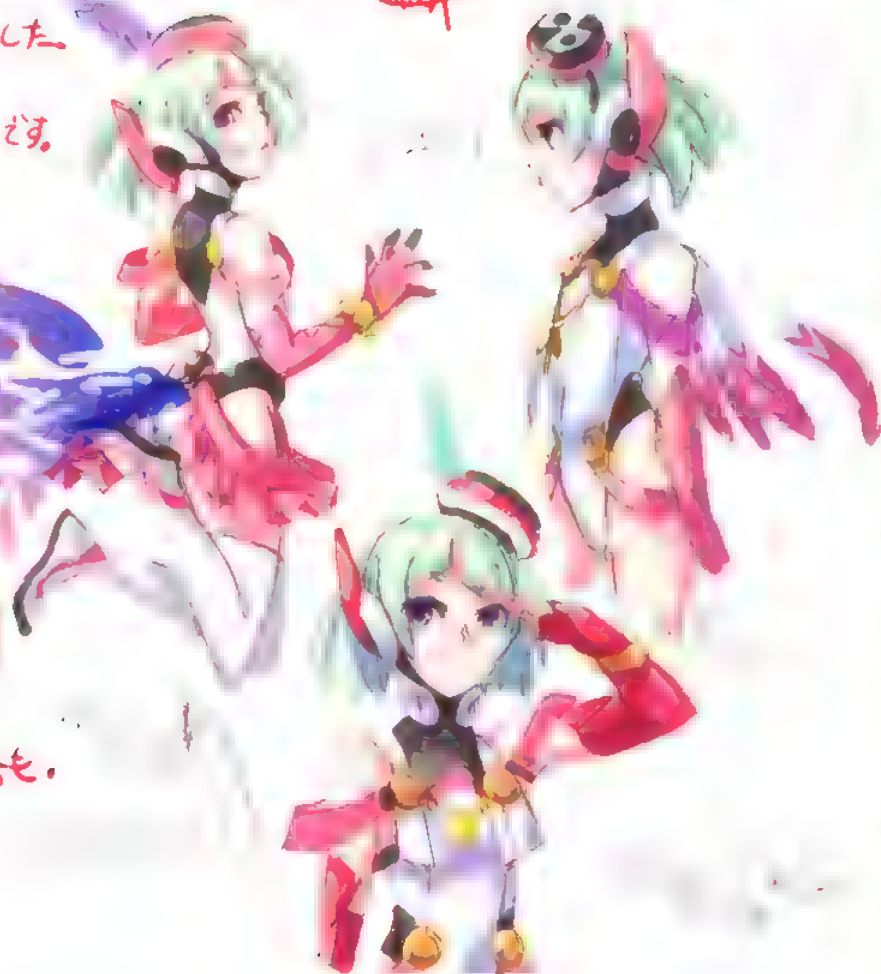
12/23 ~~12/23~~

ロボ娘、ほこはよめで
未来スーツ的な感じだす。

帽子はなくて
うすい髪がサツの方が



巫女にはよいかも。



DD案

12/23

ほこまじり、41スーツ

超ミニ

富士山の
「ほこまじり」
の案は
かわいい
鬼、なので
今早に
く、2172747474
つ

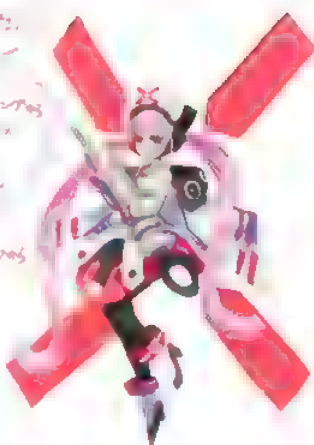


KORO
デザイン

以前のデザインで書いた
武器のイメージ
騎士イメージの武器に
魔法使いのイメージか

色は白赤の組み合わせ
PLは魔法使いのイメージか、合うかも

タイアップ
魔法使いのイメージ
合うかも



RORO アイデア出し3 10/20(金)

魔法使いと巫女のイメージは保ちつつ
メカ要素も入れて かわいい要素も入れてます

魔法使い

魔法使い



RoRo アイデア出し2 10/20(金)



魔法使い

魔法使い

アイテムは魔法使いのイメージが出た方が良さ
と思っておりますが、決まらずに魔法使いのイメージ...



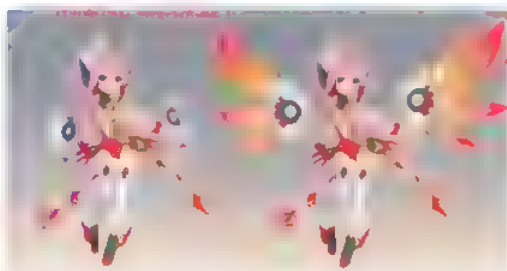
RORO アイデア出し4 10/20(金)

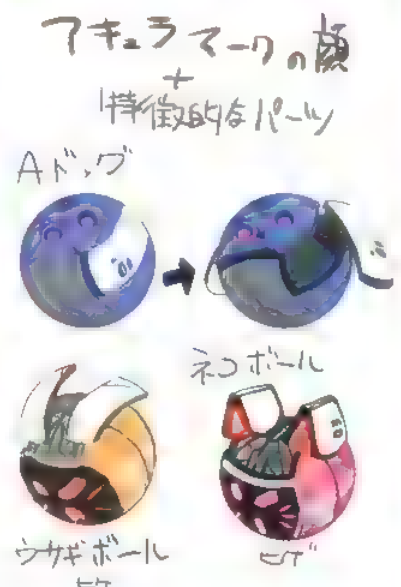
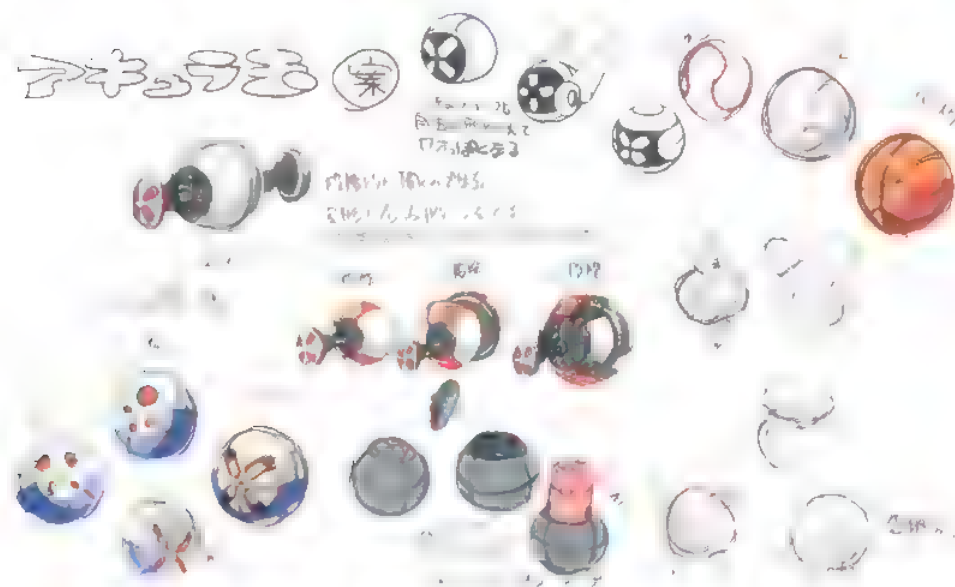
魔法使い



RORO

魔法使い





ミチル 決定稿

ミチル 1/27 (日)

筆談用
ミチルさんへ
おはようございます
ミチルさんへ
おはようございます

新追加

元気になった
ミチル

髪と目の色の変化
アホ毛と触角追加

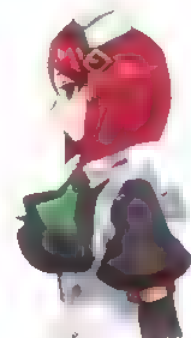


ノワ 決定稿

ノワの
ミイダースーツ

3/1 (日)

一応描いてみました。
何だかいい感じがするが
こんな所でしょうか。



こんな
感じでいい
でしょうか。



ノワ デザイン案



■アスロック 決定稿

1. ゼレック、プラス変身前



■アスロック 設定



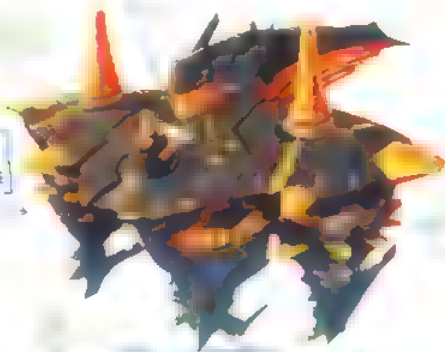




7-70 木の巨大兵器 家

アムレーンゲータとカミルアムレーン
爆撃機デザイン

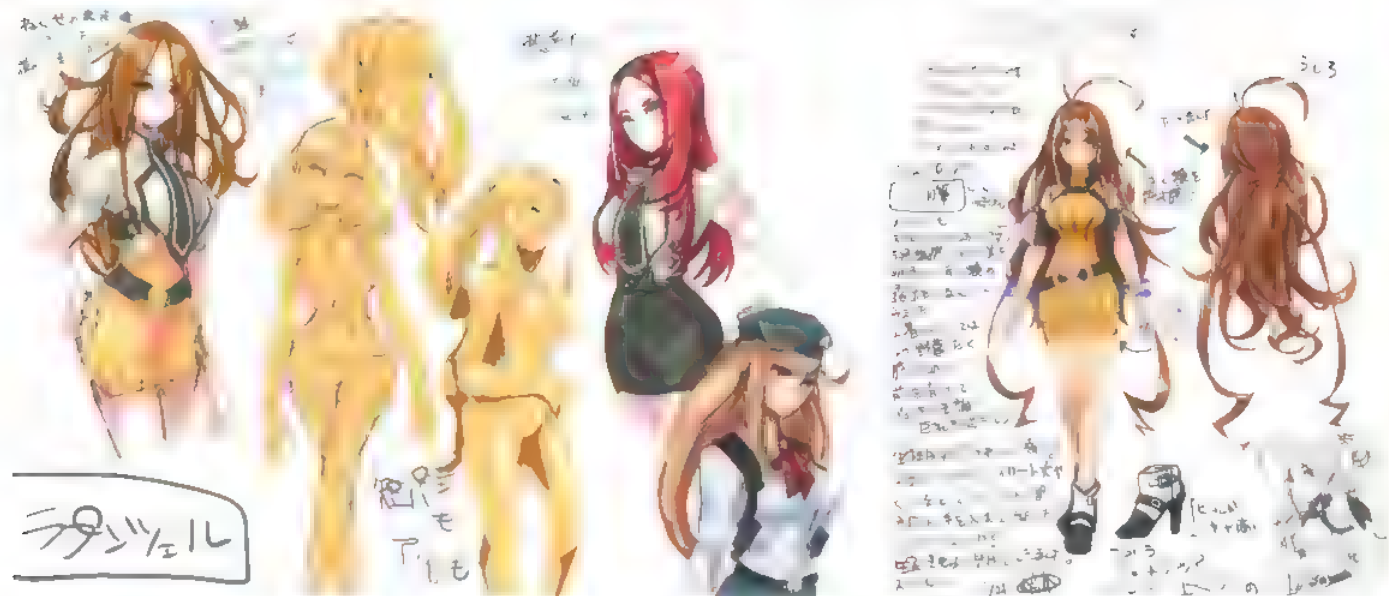
爆撃機 家
爆撃機 家
爆撃機 家





ラプンツェル ホス
ラフ

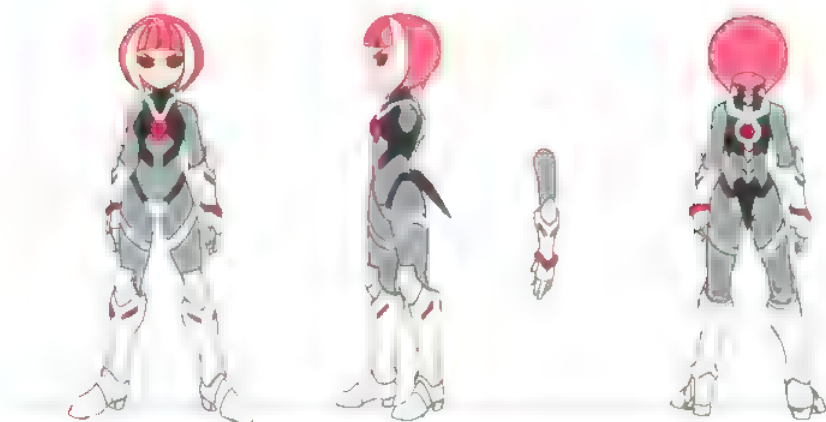




ジブリール 変身前



ジブリール 変身後



ジブリール 変身後

黒木さしの図解
の事だけわす
れて決まりか?

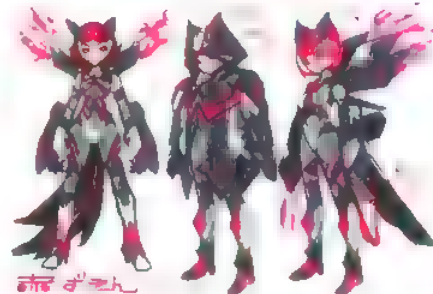


「オサム」



赤きんぽす 2015 9/2

今までの方向性でよいものをさらに磨くのと
それと異なる要素を添えてみました。
アーマーの解釈として新しいもの、シルエットを現代的なものにしてみました。



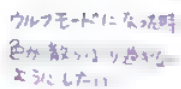
細部について検討変更しました。
下半身の下部は、以前にドット的な見方で変更した部分の
身中で分けられ、しなやかに。
おまじき様の姿でよいと思いが
防具モードと考えると今の姿でもよいかもしれません。

神は外につけても
よいかも。



9/7

40 楚子西曰：「寡人死，而子西死，則天下無君矣。」



ウルステルはこのイメーンで

$\frac{1}{2}$ の量と比べると、
 プラスター下部の白い突起がなくなつて
 足の戸の形状が若干シワシワ、なつてます

[illegible]

7-9
うし



うん？
モート



ういっ
エート
BACK



各分色分けしてあります。
 基本はやはりラビラウの体で
 よいと思います。
 サイズも ある程度マールがわかれば
 自由に堂形しちゃ OK です。 8/3 (木)



つる
モード



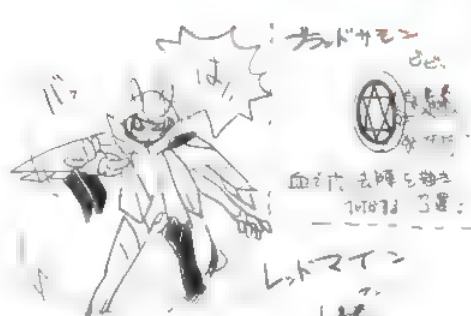
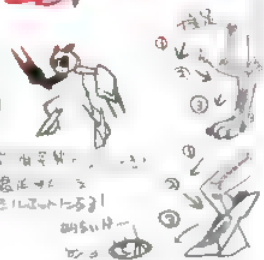
ウルフ
モート
BACK



赤ずきん

[illegible]

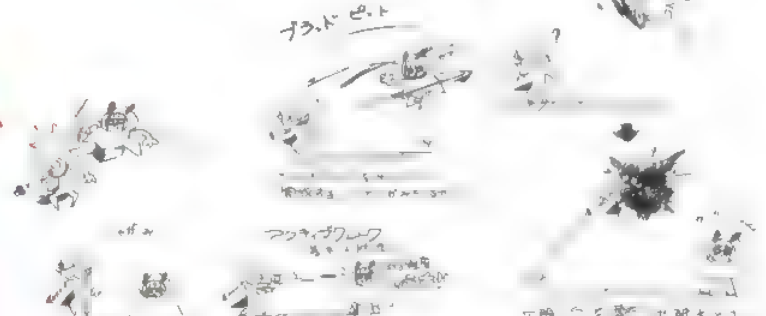
鳥山五郎 格好本もの
三ツツの右端にあたるのが
かこはたのとき温めておいた
葉い 2は下、カープは上
ぬかぬかのすき、ぬかぬかのすき
それと足の指に付く、ぬかぬかのすき
ぬかぬかのすき、ぬかぬかのすき



ア-マ-お帰る
自由と平和



赤子さん



白雪姫ホム変身前



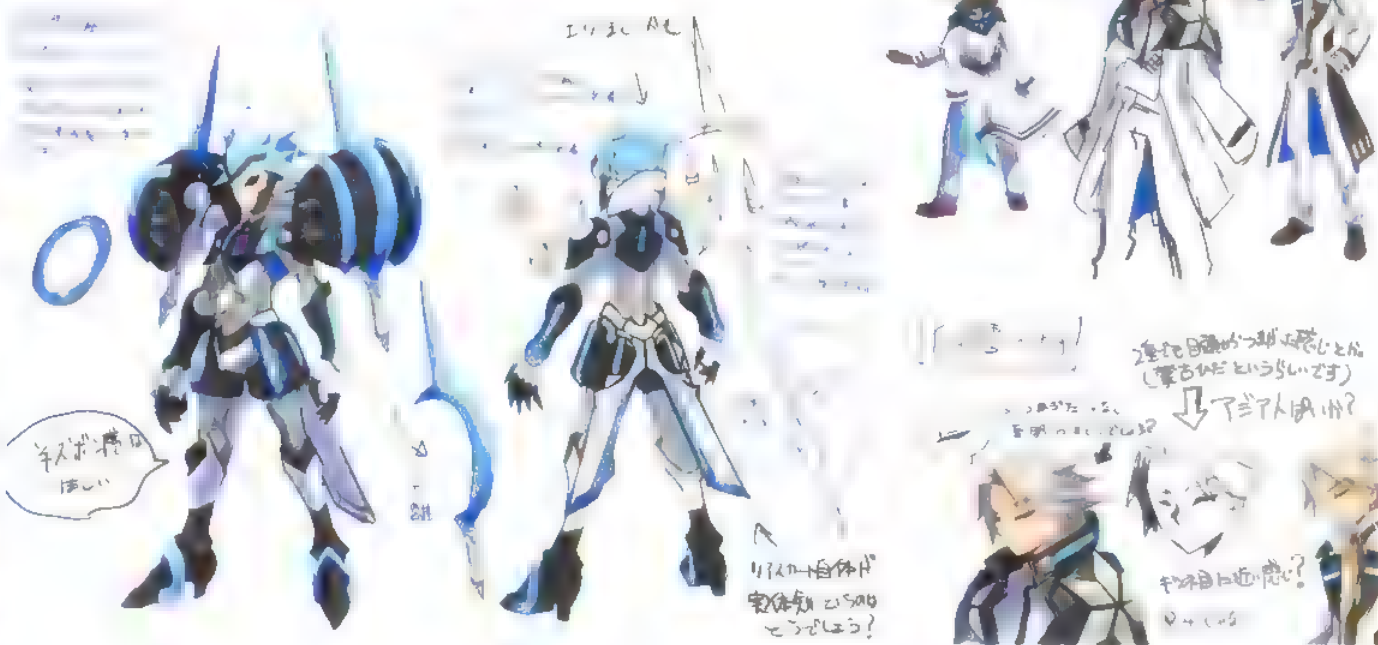
白雪姫ホム変身後



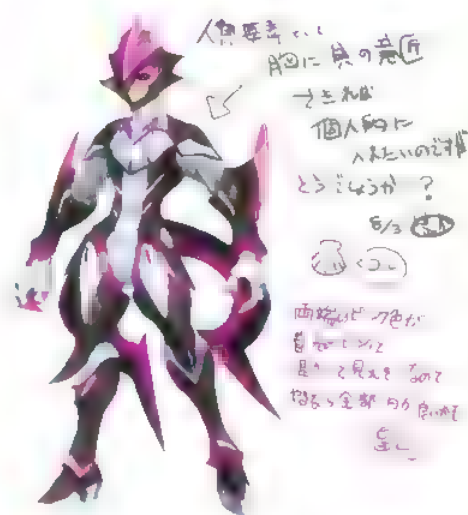
テンジアン 設定



Ver. 2



人魚ボス 変身前



人魚ボス 変身後

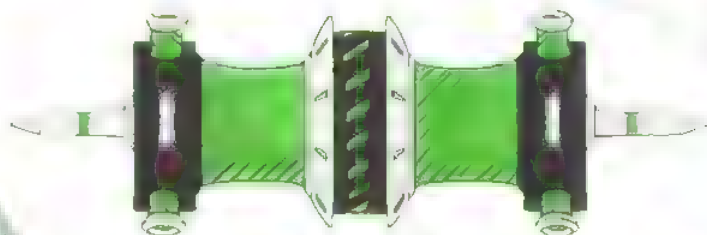




ニムロドのデザイン案



イ、女臣+ス 変身前



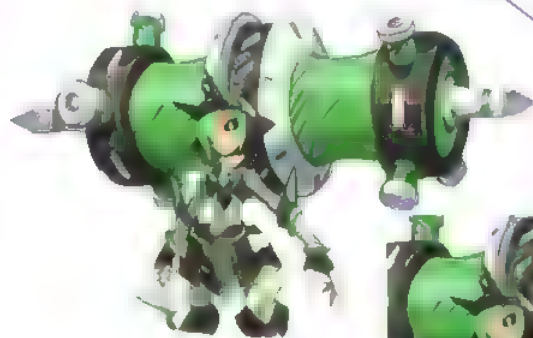
いざ調整

胸につけるは 迷がしを巻いてみましたが、
前案でいいと思います。スイマセン...



腰別案

こっちもカッコイイので
捨てたいです。



※

ドット的な見地から
腰のデザインをとってみました。
少しさびい気味だったので 白ラインをいれています。
何が別案があれば どちらの方がいいかもしれません。

9/1

この方向で
つめてみました。
白ラインは中央部へ
腰は一つ所に
ダイヤルが集中しない
ように分けてみました。

9/2





シンデレラボス 三面図

足のアーマーの分だけ背が伸びる
190cmくらい

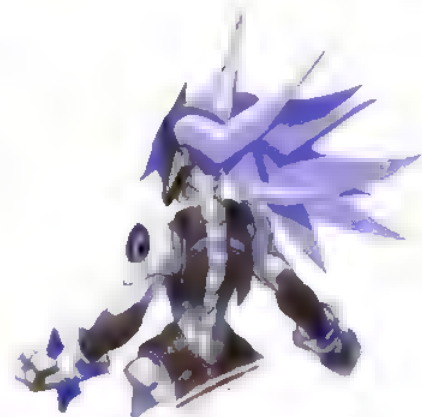


シンデレラボス 調整 9/3

前回の一次で
調整のため
書き直し



BEFORE → AFTER



全体図にはなこイので
OKです!

足箱の隙をつくように
アームガードが足がストン
と落ちた状態、これは
うまいです。

9/4



横に広がる
アームガードが
あがる



これは
セーラーはけで
いらんか?

基本可動解説

作中ではこんな
イメージです

三才

・ けしんのく
F.7
・ 時計
時計台



時間を操作して
モクで均等に「る」ヤ

アレル χ^2 2

ゴングルといハバカー-は、い要素も足してみました

細かい模様とハ装飾とかか
トットと表現するのが難しいので
もっと簡略化の余地がありとす
メーラー優先と



タイヤの履料

髪型は
コレでOKだと
思います！
(ガザガザ)
コレもよいです

コ－グル下ろすと髪も下りる



制服着て3ver. (改造してほんと別物 袖短)

三ノ木ト書てな11のモヨにナガ
 久とヤンキー系に乗て
 ほお落があるぞ。
 僕としては着て方が
 よいかなと思いました。
 その上、ウチンヤスな
 月々くないのどは？と
 思ったので10等には上

Tシャツのタグは
 ちと小さく感じたと。
 軽くなさうなので
 出して、裾長くなるのは
 どうでしょう？
 とうすまゝとめていくと
 くも、以前の家に
 おた、カミカミ系、
 よいかもしれません。



美元 1000000

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838. 839. 840.

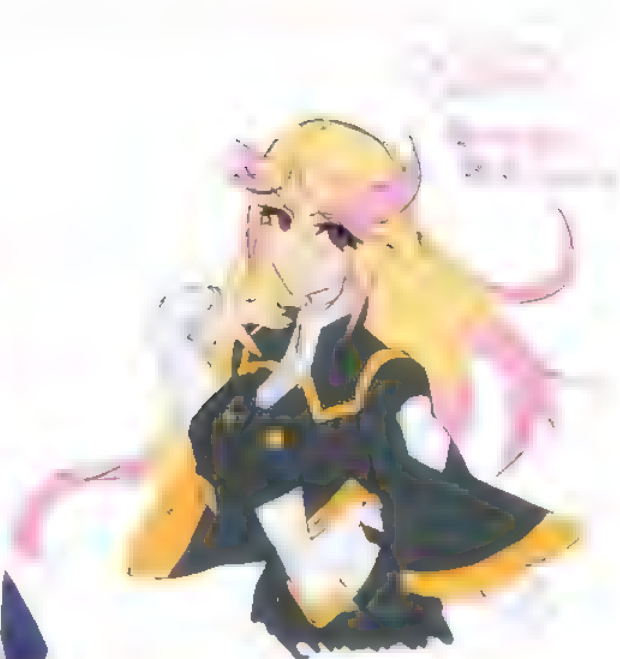


A68 340. ...
...
...
...



バンテラ(幼女)

10/27 (6月)



バンテラ 設定





アリス 第2形態

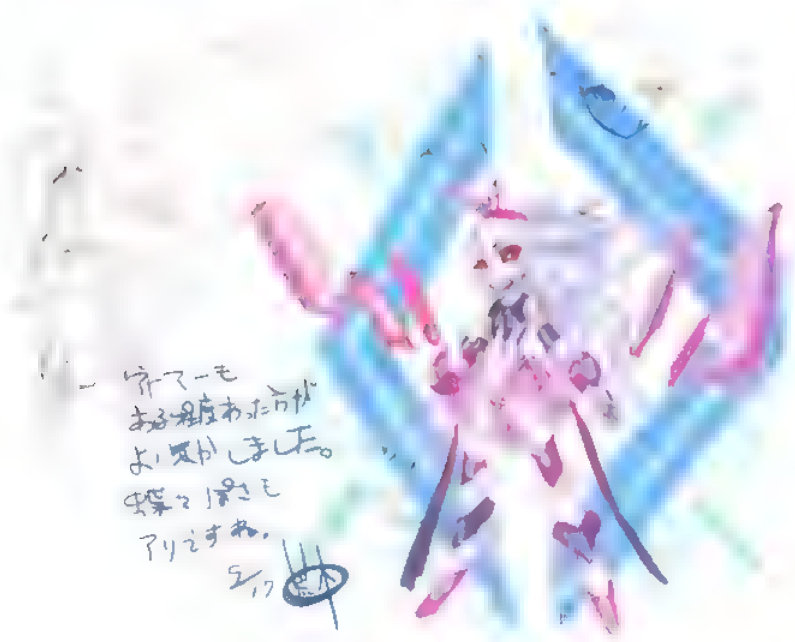
白いスカーフにこれと
ハートを描き加えました。
ハート=11デです。
IPテラカードを
使ったので、アリスと
11デ=11デ。スートの
ハートも基本として
(ハート=11デ)
スート、アリスの
ハートも
使わせて
使わせて
(アリスはアリス)



アリス (2人)

前作の
アリス
アリス

黒いアリス





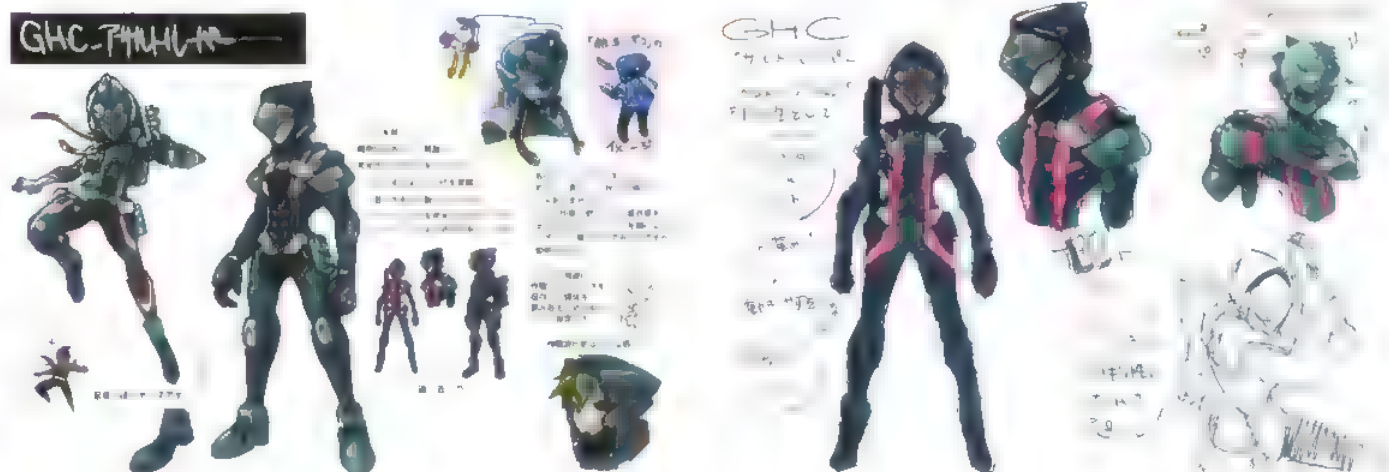


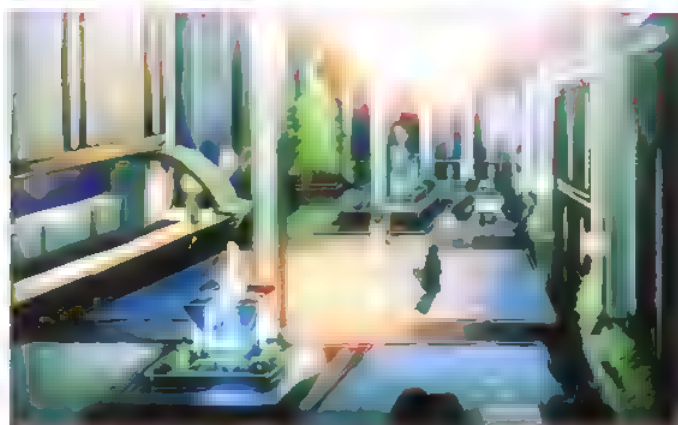
43.

INTERNET LIBRARY

LES ÉLÉMENTS
 D'UN
 LIT
 À
 CROCHET

の野に落ち、
今無き、がよは人高

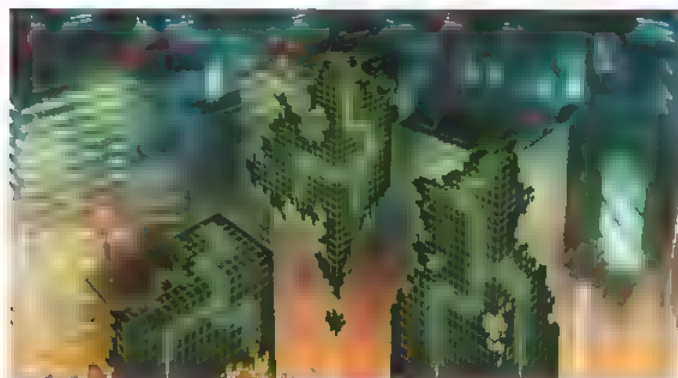




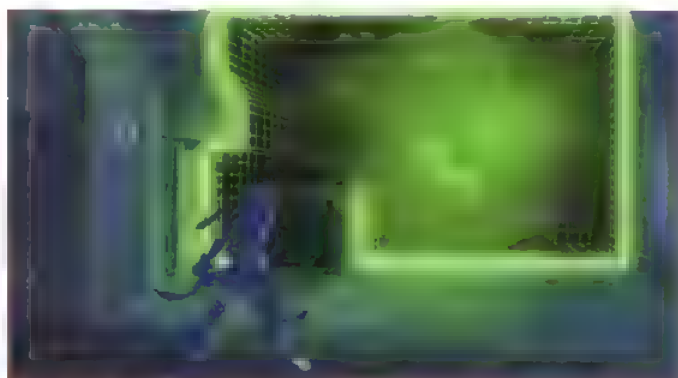
★ ステージ 氷結 - フロスト



★ ステージ 氷結 - フロスト



★ ステージ 氷結 - フロスト



★ ステージ 氷結 - フロスト



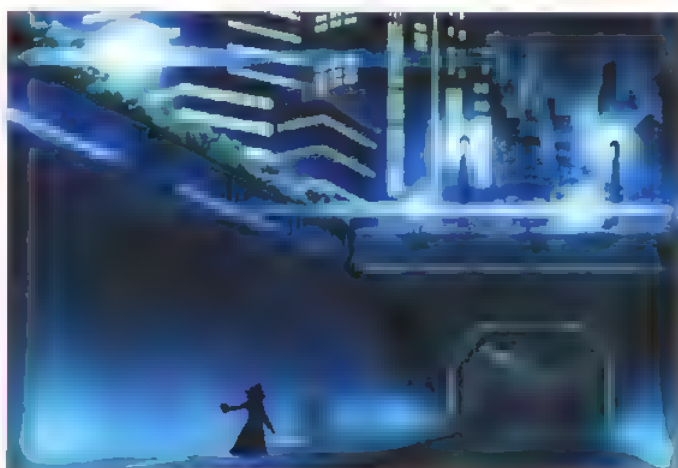
★ ステージ 氷結 - フロスト



★ ステージ 氷結 - フロスト



★ ステージ 氷結 - フロスト



★ ステージ 氷結 - フロスト



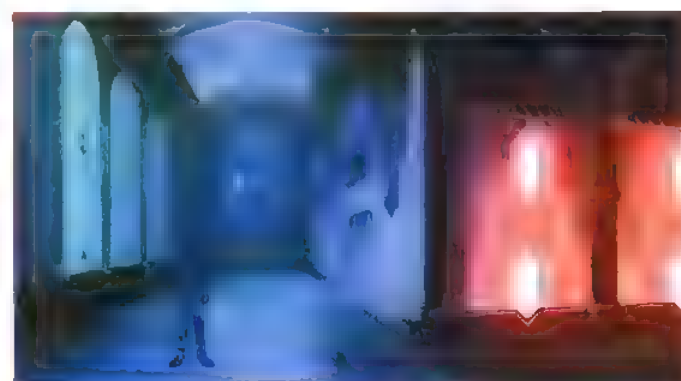
✧ ステーション 潮流 - ウォーク



✧ ステーション 人形 - ハベクター



✧ ステーション 人形 - ハベクター



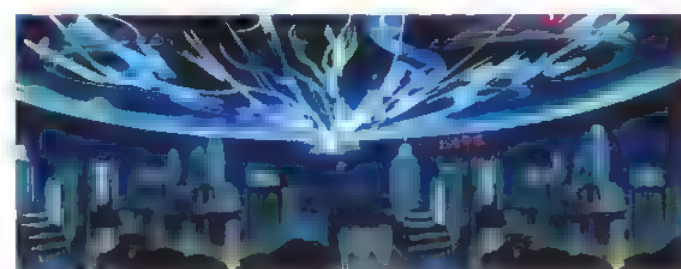
✧ ステーション 月下 - ヒースト



✧ ステーション 潮流 - ウォーク



✧ ステーション 月下 - ヒースト



✧ 戦場 イメージ

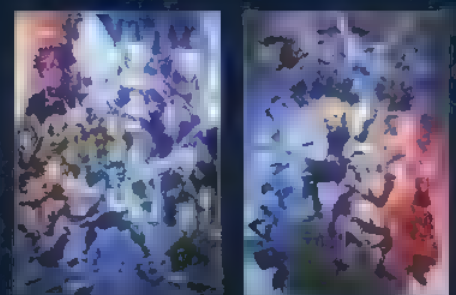


ARMED BLUE GUNVOLT

STAFF INTERVIEW

開発元・インディーズゲームメーカー・アークシステムズ

本書の発売を記念し、「武装警備ガンヴォルト」シリーズの主要開発スタッフにインタビューを実施。「ガンヴォルト」の誕生や制作にかかわる開発秘話を語っていただきます。（文中敬称略）



「ガンヴォルト」の誕生に影響を与えた作品

公式ビジュアル&設定資料集の発売ということも、あらためて「武装警備ガンヴォルト」の企画が生まれた経緯から聞かせてください。

津田：「[武装警備ガンヴォルト]」の発売は2014年にをりますが、津田の中では2011年の冬辺りから始まっていたので、企画に着手してから発売まで3年経っている作品なんです。

津田：さらにもとを辿ると、昔津田から「インディーズ15周年記念作品を作りたい」という話があったのがきっかけです。結局、15周年(2011年)には間に合わなかったんで、それなら3年ぐらいかけてじっくり作ってもいいかなと気楽に作り始めた記憶があります。当初はステージも3面くらいしかないプロトタイプ的なゲームを作ろうと考えていたのですが、いつの間にか本格的なものを作る流れになっていました。昔津田からは「どんなジャンルを作ってもいい」と言われてはいたものの、インディーズ15周年として出すのなら2Dアクションじゃないだろうと。

津田：自分がチームに入った段階では、ボスやプレイヤーのネタはかなりたくさん描かれている状態でした。プレイヤーが銃を使うという攻撃方法も決まっていたと言います。

津田：ガンヴォルトという作品は、私がこれまでに関わりたり体験してきた数多くの素晴らしい漫画やアニメ、ゲームといった作品群からインスパイアしてきたことも、自身が参入するゲーム制作の現場に集めて観み合わせることで、これまでになかった面白いものを造り出そうとしていました。おかげで画生というベース部分を語るにおいては、これらの参考にした作品名を挙げるのが、最も理解しやすいのではないかと考えて話をさせてもらっています。自分は「風の小次郎」(作: 車田正美)という漫画に出てくる白羽陣(びやくうじん)という必殺技が好きでした。企画初期の段階では、GVも銃ではなく羽で攻撃するアイデアを考えていました。「風の小次郎」には項羽と西郷というキャラクターが出てくるのですが、その2人の攻撃をくっつけて、揚げた羽が電気を帯びているようにしたらカッコいいのではないかとというのがガンヴォルトの攻撃アクションの原点です。最終的にGVの武器は銃となりました。

田井：その頃、津田が「主人公を夜の狼に立たせたらカッコいい」という話をしていました。

津田：「[1]はとにかくカッコいい主人公を作る」というコンセプトだったので、夜のビル街に立つ主人公の姿を最初に描いて、そこからゲーム全般にイメージを膨らませてもらっています。

田井：1ステージを離れ、すべてのステージで夜が舞台なのはそれが理由です。ただ、その狼がグラフィックチームに伝わりきってなくて、1つだけ昼間のステージができてしまったんです。最終的に直せなかったんで、そこは「夜だけど温室のドーム内なので明るい」という設定を作り、シナリオで「夜」ということを強調しています。

津田：当時はチームにスタッフが出たり入ったりしていたので、全体の意思疎通を固めるのが難しかったです。ゲームに加わって、1ステージだけ作ったら抜ける、ボスを1体だけ作ったら抜ける、といった感じで制作していました。いわば社内インディーズ的な立ち位置の企画でしたから、その時に手が回っているスタッフが入って作っている感じでした。

津田：このゲームを作る機った部分において、私自身はいわゆるレトロゲームが大好きなのですが、その面白さのデイズトを抽出して今風にしてみたいか、という思いがありました。そもそも、企画当初の時期は以前より2Dアクションゲームは下火になっている認識があったので、まずはどうにかして子どもたちをユーザーとして引き込むことをできないかを考えていたんです。とくに「アクションゲームは難しい」という認識を何とか崩したくて、そんな中、とりあえずプレイヤーキャラがムチャクチャ強いという設定にすればゲームも簡単にあ

「まんじゃまいか?」という単純な発想から、ブラ
ウィック担当に「今回は、強くて絶対に死なない主
人公です」という筋をっていました。14歳という幼
少なのも、小学生の男子が感情移入できてカッコイ
イと思えるのがそれくらいの年齢なのではないかと
いう意図があります。よく使われている年齢設定で
はありますが。

——カッコいい主人公を作るというコンセプトで
描いた「ガンヴォルト」シリーズですが、設定もその
ような様で生まれたのでしょうか。

津田：開発の初期段階のミーティングで、私の中に
あったイメージをチーム全員に伝えるために、「サイ
キックフォース2012」(タイトル)のゲーム画面を
プリントして見せたことがあります。「イケメン少
年同士が戦う超能力者バトルのゲームが作りたい
」と言ったら、スタッフに引かれたのを見ています。

荒木：「サイキックフォース」のイメージだというの
は伝わりましたが、ある日突然、既存作品のキャラ
クターを見せられて「こういう感じのイメージで作
りたい」と言われたときは、一瞬みんな戸惑ってま
したね(笑)。

津田：これも初期段階のイメージですが、同じくタ
イトーの「ナイトストライカー」(タイトル)の世界観
や疾走感なんかも参考にしてほしいと伝えてまし
た。田井が語ってくれましたが、月夜のサイバー
ビル街を駆け抜ける雷撃の超能力者ってめっちゃ
カッコいいんじゃないかなと思って。

田井：僕ら企画担当には、「キャンダンサー」(ミ
ニチュール)のイメージとも書っていましたよね。

津田：それもありました(笑)。アーケードゲームの
2Dアクションなのですが「キャンダンサー」とい
う、プレイヤーキャラクターのアクションがめちゃ
カッコよくて滑らかで細かくてバターン数が多い
ので、とにかくスゴいんですよ。

田井：味方に裏切られて何が敵なのかわからない
というシナリオ構成は、そのときの筋のイメージを
描いていますね。

津田：「キャンダンサー」を作られた田井浩一さん
のシナリオは、セリフのひとつ、ひとつが不思議と
順に残るんですよ。それがすごくよかったので、田
井に「筋がつながってなくてもいいから、セリフを
全部名義にしてほしい」とお願いしました。

田井：こんな感じで津田がムチャクチャなことを
言ってくるのですが、それならこっちもまあ、やっ

てみましょうか」と(笑)。

——今のお話からすると、一番最初に生まれたキ
ャクターは主人公のGVですか?

津田：はい。一番最初に考えたのが主人公のGVです。
最初から雷撃を使う主人公という設定はあったので
すが、どうやってインパクトを与えるかという部分
で全員に案を出してもらって考えました。デザイン
は、荒木が描いたキャラクター案の「おさげ」がコ
ンセントのイメージだということにビビッときて、
それで行くことと決めた記憶があります。

荒木：そこは描って描きました。インディ・クリエ
イツの特徴として、「抱れ物」というキャラクターの
後ろで抱れる物を付けるデザインが多いのですが、
そこにうまくハマったのではないのでしょうか。

津田：それに慣れて、拳ランを描いているイメー
ジも入れてもらってます。自分は「リングにかけろ」
(作 車田正美)や「風魔の小次郎」が描っていた頃の
ジャンプ世代の人なので、少年らしさの象徴とし
て学生服のイメージが欲しかったもので……。荒木
のほうには「聖闘士星矢」(作 車田正美)のイメージ
も入っています。ボスが変身するのは、星矢が聖衣
(クロス)を着るようなイメージですね。

津田：それ全部、車田正美先生の作品じゃないです
か?!

荒木：いやいや、「超人ロック」(作 藤巻紀)の影響
もあったはずですよ。津田は、真のテーマとして「超
人ロック」と「コブラ」(作 寺沢武一)のイメージも
入れたいと言っていました。

津田：「コブラ」の影響が出ているのは、どちらか
といえば「爪」(著者 豊盛ガンヴォルト 爪)のほうです
ね。主人公をコブラみたいなキャラクターにしたい
というよりも、ヒロインをエピソード毎に変えたい
という発想がその1つです。「コブラ」のようにカッ
コよくて、ヒロインが毎回変わるような物語にした
かった。そもそも超能力バトルにしようと思ったのは
「超人ロック」の影響です。インディーズ的な企画作
品ということで、インディーズゲームのノリで自分の
好きなものを全部スタッフに伝えました。

田井：開発中、社内にずっと「超人ロック」の単行本
が置かれていましたね。ほかのスタッフは読んでい
たようですが、自分は読んで影響でシナリオが「超
人ロック」そのものになってしまうといふやいのて、
未だに読んでいないんですよ。

津田：「超人ロック」は不老不死の最強エスパーなの

ですが、GVも最終的にはそれくらいの超人にな
っていく筋にしたいと制作の初期段階では考えていま
した。

田井：「1」のときに、新たな神話というキャッチ
フレーズをつけたのもそういう意味合いがありまし
た。ただ、最初はそのつもりで書いていたのですが、
本当に超人にしようとうゲームにならないうので、

花から蝶へ——モルフォのデザイン経緯

——GVの設定が固まった次はどこに手をつけられ
たのでしょうか?

津田：GVの次は、デイトナなどのボスですね。最
初にボスのドットを打たないと制作が進まないとい
うことで、ボスの戦闘形態のデザインから手をつけ
ています。もちろん、その間も荒山さんにはヒロイ
ンのデザインを考えてもらっていました。

荒山：自分はその間、ヒロインのデザインをどうす
るか悩んでいました。花がモチーフという筋を聞いて
いたのですが、きやうとしたイメージだけで思っ
てみただけでなくて。

津田：ヒロインに関しては、歌を入れたいというア
イデアが最初からありました。特撮ヒーロー作品で、
怪人にトドメを刺すときにテーマ曲が流れると、ギ
ンションが上がるじゃないですか。それをヒロイン
と結び付けて、ゲームでうまく再現できないかとい
うのを探っていたんですよ。なので最初はウードス
がたまると歌が流れるという仕様はなくて、体力が
なくなって死んでしまったとき、GVがヒロインに
近づくと画面が白く染まる演出を最初から用意し
てもらっていました。花がモチーフという筋につ
いては、ヒロインに花をプレゼントすると、ヒロイ
ンの部屋とか壁に飾ってある花が、いつの間にかブ
レゼントした花に差し替わって、復活したGVにバ
ッパされる能力や歌が変わるというアイデアがありま
した。ですが、考えた末にその案は遂になりました。

荒山：そのアイデアから、花をモチーフにいろいろ
なデザイン案を出したのですが……どれもぱっとし
なくて苦戦しました。

津田：その間にボスの名前が決まっています。ボス
の名付けの由来はスーパーカーなのですが、これは
リッチ感を出したかったからです。豪華なイメー
ジであればなんでもよかったので、最初は高価な乗
車からというのでも考えましたが、カッコよさとスタ
イリッシュさからスーパーカーの名前を参考にさせ
て貰いました。ボスの名前が決まって、ヒロインの
正式名称を考える流れとなったのですが、あるときモ
ルフォというコンセプト・バイクをふと思い出して、
ああこれがいいかもと。モルフォ自体が青いバイク
だったので、青からイメージできるものとして少女
のほうをシアンと名付けました。ゲームのイメージ
カラーを青系にしたかったのでピッタリだなと。

荒山：バイクの名前だとは知らなかったですね(笑)。
自分は名前を聞いてから調べたので「モルフォ蝶」の
イメージだと思っていました。蝶は復活の象徴であ
るという話もあったので、歌でプレイヤーを復活さ
せるシステムともハマリ、なるほどなど。そこから
ずっと筆が走り始めた感じですよ。



TSUDA YOSHINISA

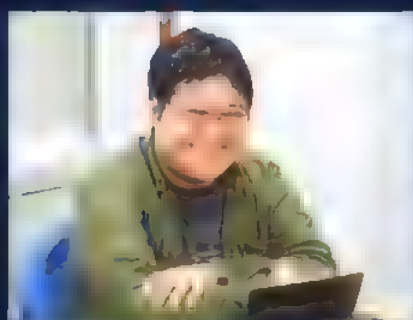
津田 祥寿氏

インディ・クリエイツの取締役副社長。「蒼き雷撃ガ
ンヴォルト」シリーズの原作とディレクションを担当。

TAI TOSHIAKI

田井 利明 氏

インティ・クリエイツのディレクター。「蒼き鋼の断片」シリーズの企画とシナリオを担当



虎木：青い瞳のイメージに至るまでのぼんやりした期間は、体感的にもすごく長かったですね。自分はこのとき背景を担当していたのですが、津田から「モルフォは軍のプロパガンダ的存在である」と言われた島山さんが、デザインに興奮八喜していた印象があります(笑)

島山：初期イメージから最終的なモルフォのデザインベースにたどり着くまで、だいぶ間が空きましたね。一旦中断して半年くらい放置しをがらボスなどを作り、名前が決まってから戻ってきた感じでした

津田：なので最初に任天堂さんに出した企画書では、今と全然違うモルフォの姿が描かれています(笑)

青津：試作品を作ったときのタイトル画面もその状態でした。任天堂さんに試作品を納めたムービーを提出したので印象に残っています

津田：GVのデザインは、このときに出出したものからほぼ変わっていないですね

島山：最初のほうに描いたGVは虎木さんが描いたものに近かったのですが、これは絵を虎木さんに習わせようと思っていた時期があったからです。無理だったので最終的には自分の絵柄にしています

デザイン先行で進んだ異例の制作体制

虎木：先ほど、ボスは戦闘形態のデザインから始まったというお話がありましたが、ボスの攻撃手段などはその前から決まっていたのでしょうか

虎木：自分と島山さんがチームに入った時点で、ボスのネタ自体はかなり出ていた状態でした(P.093参照)。七つの大罪をモチーフにする案が採用されたのは、2011年当時、題材として振っている作品がそれほどなく、かつ中二っぽくてカッコいいものを探したときに、七つの大罪がちょうどよかったんです。八つの大罪の家もあったのですが、ボスを8体にしてしまうと「ロックマン」(カプコン)シリーズと同じだと言われてしまうだろうと思ったので七つの大罪のほうにしよう(笑)。もちろん、物量的な問題もありました

島山：変身前のデザインはミーティングで出たイメージがそのまま通ったものも多いですが、変身後はかなりブラッシュアップしました。このとき、どきどきに印象に残っているのは、津田さんから貰った黒い

してほしいという指定があったことです

虎木：黒い騎士っぽいイメージだと聞いていたので、黒いアーマーに各ボス固有のカラーを入れてはどうかという話を提案した記憶があります。あとは、津田から「変身後だけでも顔を隠さしてほしい」とも言われました

津田：ゲームではドット絵なので顔が見えないデザインだとロボットっぽく見えてしまうかもと懸念して、あと少年騎士の能力者バトルにしたかったんです。イケメンにして顔を隠してほしいとオーダーしました

虎木：ボスは、そこから二転三転しています。最初、ディテナは就を持っていたのですが、憤怒のキャラクターなのに闘いをもとめて就を撃つのは面白くないので、接近して突撃する突進型敵系のキャラにした劇的演出があります

田井：企画側としては、七つの大罪は敵い縛りでした。企画を固めたときに「この動きは憤怒っぽくない!」とか言われるんですよ。「憤怒っぽい動きって何?」と毎週考えを悩ませる一週間でした。たとえばディテナのサンシャインノヴァは、顔面笑いと弾幕が出てくれば怒ってるように見えるだろうということで作られた技です。こういうと語弊があるかもしれませんが、「1」を作ったときは、面白くない攻撃でもいいから画面を派手にしてほしいと言われていたんですよ。だから、ストレートに画面を突入する派手な必殺技になっています。エリーザの場合は嫉妬のキャラなので、片方だけを相手にしていると強くなってしまったり、そういったコンボをボスの攻撃パターンに落とし込んでいます

虎木：じつは「1」も「真」も、どちらもデザインのおとにキャラ設定を作っています。全員先にデザインを決めて、そこにキャラの性格や行動、攻撃パターンを乗せているので、あとから「こいつはこういうキャラクターだったのか!」と知ることも多かったんです

田井：そこは「1」でかなり頑張った部分だと自負しています。デザインから始まって顔と動きとキャラクター性がかみ合ったものにしたい、とずっと考えながら作っていました

虎木：基本的にはグラフィックの人間だけで集まり、このボスはこういうキャラクターなのか、色欲や嫉妬はこういう攻撃なのか、といったアイデアを出してから作っていました。そういう意味では、通常のゲーム制作とは逆のやり方で作っています

津田：「1」の頃は、ゲーム性よりもデザイン性のほうが求められているタイミングだと思っていました。インティ・クリエイツのスタッフ陣は真面目な人ばかりなので、先に設定や仕様を固めてしまうと、適合性を取るために論理的じゃない部分を切ってしまう傾向があるんですよ。たとえば、平場な場所でも左右に動くだけの敵なら、機軸部分はキャタピラでいいとデザインから削ぎ外してしまおう。それはウチのいいところでもあるのですが、ごじんまりとしてみよう部分でもあったので、「今回はとにかく、あまり深く考えずにカッコいいデザインにしてください」と、デザイン重視で作ってもらえるように頼みました

青津：キャラクターもののゲームを作るような感覚ですね。インティ・クリエイツでは版権のキャラクターからゲームを起す企画をよくやっているんです。そこは間違えてきたと承知しています

津田：ミーティングでは「ゲームは面白くなくてもいいからデザインを優先して」と言っていました。かといってつまらないゲームになってしまうのもという心配はしていませんでした。ウチで2Dアクションを作るのだから、絶対に面白くなるはずだと確信していたので

田井：いい意味でいえば、スタッフを信頼してくれていたのだと思います(笑)。津田のような言われ方をすると、僕らも「何言ってるんだ。絶対面白くしてやるぞ」と頑張るのよ。それがあってよかったのかもしれない

青津：その代わり、時間はかかりました。私はプロデューサーなので、やることは予算の計算と完成したあとにどう売っていくかという宣伝が主じゃないですか。だから、完成を待っていたのですが一向に出来上がってこないんですよ(笑)。今日はボスの顔の塗り合わせをしますと言われて、企画が終わったあとに進捗を聞いたら全然進んでいない。そんな状態がずっと続いていて、ボス1体の仕様を決めるのに3カ月以上かかったストラトスのようなキャラクターもいました。デザインから作ったことが原因でもあるのですが、「ガンヴォルト」シリーズはインティ・クリエイツの中でも自費出版のような形で作っているんで、本当に手が空いた人が手の空いたタイミングで作っていることも理由です。とくに「真」のときは、いろいろをゲームのディレクター兼の人が参加していたのですが、長いことゲームを作ってきた手癖のディレクターたちでも一発では仕様が進まず、2カ月、3カ月とかかって、社内では全員が「ガンヴォルト」のボスは大量だと言っていました

津田：でも、自分が作ったボスは一番でOKで



ボスは企画段階から描かれたデザインがベースで、GVのデザインは虎木さんが描いたものが多いですが、変身後はかなりブラッシュアップしました。このとき、どきどきに印象に残っているのは、津田さんから貰った黒い

津田：それは、あなたがOKを出す側だからでしょ(笑)

津田：とはいえ、メラクも仕様書と最終的に出てきたバージョンとでは全然違うんですよ。制作作業に2カ月くらいかかっていて、プログラマーがかなり苦労していましたよ。メラクはワームホールが特別な表現をしているので、3DSからSwitchに移植するときにかなり苦労したみたいです

畠山：デザイン画でいえば、メラクはネタ出しの段階から背が低いキャラクターなのですが、椅子に座っているのは感情のイメージから来ています。意図者なので、椅子に座ったまま何もせずに椅子だけが動くというアイデアを出しました

津田：ボスはイケメンをたくさん入れてほしいと頼んだので、バリエーションの1つとしてよかったと思います。畠山さんの絵を見たときに、メラクは絶対人気が出るだろうという話を彼としていました

田井：じつはメラクは当初、電車の上で歌うオープニングのボスになる予定だったんですよ。自分が書いたことではあるのですがオープニングボスではなくったので、OVA版でオープニングボスに昇格したという社内の人にしかわかっていない経緯があります

津田：オープニングステージを試行錯誤して作ったから、長くなってしまったので、ボス戦を外してしまっただけという事情です。オープニングの最後に出てくるボスを敵するのは、その名残ですね。初期案のマップでは、あのあとにメラクと戦う予定がありました

王道的美術と今どきのヒーロー像

ボスの中でも黒電だけは名前が漢字で、敵名も七宝剣とはかなり違う印象ですが、彼のコンセプトについて教えてください

畠山：黒電は「バビル2世」(作：横山光輝)がモチーフになっています。だから、彼の第二形態は巨人で鳥とヒョウがお供という組み合わせになっています。津田さんの中での最強の超能力者といえばバビル2世だと。そのイメージがあったので、敵名も字でラフに描き合っているんです

田井：黒電の和風要素は、僕が制作のラスト1年くらいでチームに入ったときに強引に入れたものです。その時点でサイバーパンクという話があったのですが、何かもう1つ特色を加えたいと思っていた

した。チームに話を聞いていたら、鬼神やモルフォの着物っぽいデザインがあったので和風要素を入れよう。そう考えて、ラスボスだけは漢字の名前で黒電になっています。彼は当初、社長という名前しかないキャラだったのですが、「14歳で社長はないでしょう」と主張して降下げした経緯があります

津田：田井のひとりで、黒電は社長からプロジェクトリーダーまで降格したんですよ

津田：開発当初は「ラスボスを生き別れの兄にしてほしい」という話もしていたのですが、田井から今どきありえないと言われて……(笑)。自分もこのシリーズが始まってから最近のライトノベルも何冊か読み込んでわかった気になっていたのですが、自分よりライトノベルにずっと詳しい田井が入ってきて「全部ダメ」と言われ、アキュラなどの設定がいろいろと追加されています

田井：そこまで言いましたっけ？(笑) 津田の案では生き別れの兄がアキュラだったのですが、名前がけいだいだと敵名は変えることにしました

津田：「じ」は、組織の中で戦いながら暴走するというストーリーで作っていたのですが、田井が入って来て「そういうのは今どき流行らない」と一蹴されてボーイミーツガールになり、GVも組織の外に行く人になりました

津田：「組織に属する俺カッコいい」という感じにしたかったのですが、ライトノベル的なシナリオにしたのなら、組織に属する主人公というのは絶対合わないと言われてまして

津田：田井からは「正義と悪が反転して、じつはGVが悪だったんだ」というストーリーにしないとダメだけど、シンプルな善悪論ではなく、もう一歩踏み込んだものにしたい。この作品における正義とは何かを考えたときに、それは「自由」かなと。今の世の中って規制が行き過ぎで、子どもたちも息苦しさを感じていると思ったんですよ。そんな子どもたちが憧れるものを考えたら、自由のために戦うヒーロー像……これは、あくまで僕が思っているヒーロー像ではありますが、組織の上から言われて「ハイ、やります」というヒーロー像、アクションゲームの操作キャラとしてあまりカッコよくないのでは？ という話を最初のころにしていました

津田：根本的な話から変わってしまったので、全然ぶっ壊しましたね。今とってはありがたいですが、すごいやつが入ってきちゃったと……

田井：「全セリフを名言にしてください」という無茶

ぶりもされたらこうなりますよ！(笑) 整合性を考えずにカッコよくしようとされたので、それなら「俺は組織を断る！」といきなり言ったほうがカッコいいだろう。GVはそれくらい言うやつなのだと、最初にはちかましておくことで、自分の中で断り切れる意味もありました

津田：自分が書いたシナリオでほとんど変わらないうちで、黒電ムチを打ってくる黒電のオジサンとどこぐらいですが、彼は畠山さんの絵と阿部の牧野秀紀さんの名演のおかげで急に人気が出てしまって、一部のファンの方から何かとネタに使われるのでどうしようかなと聞っています(笑)

津田：黒電のオジサンは、なぜか海外でも人気があるんですよ

津田：アクションゲームで細かい説明はしなくちゃいけないので、主人公がピンチの場面から始めたかったんですよ。冒険だから電気に強い。カワイイからいじめられなくなるという話をして、主人公はカワイイ、カッコいいということを見せたかった。そこからどういったストーリーを作っていくか、黒電のオジサンが舞い歩きしちゃうんだ(笑)

田井：子ども向けのアニメでも、ちょっと変な癖のある悪役というのはよく出てきますし、子どもウケするキャラクターだと聞きます

津田：でも、さすがに胸の部分を描いたら泣き止みました。三角木馬なども描いていたのですが、それはやバイというところで普通の食卓に変わっています(笑)

津田：スタッフは子ども向けだと聞いているけど、あのジーンはCEROのレーティングが上がった要因だと聞いているんですよ(笑)

津田：つかみさえよければみんな遊んでくれると思っていたので、いい感じになったと思っています

先ほど、アキュラは田井さんが入ってから、いろいろと設定が付け加えられたという話がありましたが、アキュラに関して詳しく教えてください

田井：アキュラは、聖職者と特撮のライバルヒーローのイメージです。誕生した経緯としては、主人公のライバルが必要だと考えたからです。さらにもうひとつでライバルの立ち位置は第三勢力にしようと思いました。GVは「子どもが好きそうなるヒーロー像」を描いていたので、ライバルは自分が好きな特撮ヒーロー像を全部1つの顔に入れて焦れたようなキャラクターにしています。畠山さんには「聖職者モチーフで、相手を化け物と断じて戦うキリングマシーンみたいなライバル」という話をした記憶があります

畠山：デザインモチーフとしては、アキュラは騎士ですね。聖職者という話からテンブル騎士団にちなみ、そこから黒と青で構成されたGVとは正反対の白と赤で騎士っぽいキャラということが決まりました。あまり悩むこともなかったですね。馬を持っているのも騎士がモチーフだからです

津田：デザインを見たときにカッコよくて、これはいけると確信しました。最初は胸当てのところに赤い線も入っていましたね



HATAKEYAMA YOSHITAKA
畠山 義崇 氏

『蒼き狼と白き雌鹿』シリーズのキャラクターデザイン、『ジュエル』などのイラストを担当。

山田：本当は十字架を入れたかったのですが、いろいろ問題があるのでパッチンに変わってます。胸のデザインが決まるまでは、いろいろなバリエーションがありました。ライバルといえばグラサンをイメージなので、赤いサングラスをかけていた時期もありました。

原の登場当初はGVが敵だった?

山田：聞いて「原」の物語に惹かれています。「原」は最初からダブル主人公ものとして作られていたのでしょうか。

山田：いえ、企画書を書いた段階ではトリプル主人公でした。そもそもGVは仮面を被った敵で、アキュラ以外にも主人公を作る予定だったんですよ。確か、そのときはシャオウも主人公にする予定だったはずですよ。

荒木：発表時に仮面を被ったGVのイラスト(P.142参照)を出したのですが、あれはフェイクではなく、本当に最初は敵として登場する予定だったんですよ。ただ、発表した直後に普通にしようということになり、その設定はなくなりました。

田井：前作であのような変わり方をしたので、もうGVはヒーローを続けられないだろうと勝手に思ってますよ。敵にするしかないと考えていたので、そのつもりでシナリオを進めていたら、津田から「やっぱり主人公にします」と言われて、どうやって敵を作るべきかと悩んでいました。オウカのようをキャラクターがいないとGVは戦えないということになり、彼女を用意したものの、どんなキャラクターにするのかかなり悩み、ヘルプで入ってもらった直前にオウカのセリフをだいたい覚えてもらっていました。

津田：アキュラのプレイヤー設計もかなり当初から変わりましたね。今のようではなく、もっと普通に「ロックマン」っぽい感じで作るのが、みたいな話をしていました。

田井：「ガンヴォルト」シリーズは、企画の当初から「ロックマン」ではない2Dアクションを作ろうとしていたのですが、やはりファンは「ロックマン」的なものを求める人が多かったんですよ。

津田：なのでアキュラは「ロックマン」にすると言われたのですが、フタを開けてみたら「ロックマン」的でないながら、まったく「ロックマン」ではないものになっていたんで、結果的によかったと思っています。

田井：前作のアキュラは、GVが飛んでいると何もできないんですよ。人間だから空を飛んでいる敵には無防備で動けない。それなら、次回作に出てくるアキュラはGVに対抗するために空を飛べるようにしてくるだろうと考えて、最初から空を飛ばせたいという話はしていました。あと、僕は和月伸宏先生の「GUN BLAZE WEST」(作：和月伸宏)という漫画が好きで、そこに出てくる早稲男(アーマーバロウ)というキャラクターが自分を見方にして撃ち出すのが印象的だったんですよ。アキュラのブリッツダッシュには、そのイメージを盛り込んでいます。

津田：ブリッツダッシュで敵手をロックオンしてから連続ショットで攻撃というアイデアが決まっ



ARAI HAKUSEKI

荒木 宗弘 氏

インディ・クリエイツのチーフデザイナー。「蒼き狼」シリーズのキャラクターデザインを担当。

その仕様をゲームに実装するプログラマーの人に「コブラのサイコガンって敵でコントロールで撃つとショットが曲がるんだけど、そんな感じにできないか?」という話をしてみたら、すごくカッコいい感じに作ってくれました。

田井：津田は「ガンヴォルト」シリーズを簡単にしたいという話をしていたのですが、アクションが苦手な人にはダートでロックオンして敵を当てるというプロセスは複雑ではないかと思っていたんですよ。ダッシュとロックオンを一本化すれば、ワンプロセスで省けてより簡単になるのではないかといいました。その話をスタッフにしたら、「ダッシュで敵にぶつかるとが怖くて逆に難しいです」と言われちゃいましたが(笑)。

山田：最初は敵で戦える案もありましたが、敵のストックでマーキングしたいという話になり、いつの間にか敵が消えていました。

田井：あと、盾を持っているとガードの要素が入って複雑になるのでやめようというゲーム的な理由もあったと思います。早い段階で盾がなくなったので、急いでつじつまを合わせるために「盾はアシモフに壊された」という設定を作った記憶がありますね。

津田：ゲーム中のドットを見ると、ダッシュしてぶつかったときにちゃんとマーキングする動作があるんですよ。そこが細かいなと感心しました。

津田：あれは、スーパーマリオで半額の値札を貼るようなイメージです。マーキングのシールも作って売りたいという話もしていましたね。誰かに貼り付けたり集めたいのではないかと(笑)。

田井：子ども向けなので、そういうガジェット感や楽しそうなところは極力取り入れようという話をしていましたね。

アイデア過多で迷走した口口のデザイン

「原」ではアキュラのパートナーとして口口が登場しましたが、彼女について教えてください。

田井：これも津田の案です。前作ではステージをセレクトする意味が薄かったんで、攻撃する順番で敵の動きをコピーしているアキュラの武器が変わる設定にしていたのですが、それを引き継いで主人公にしたとき、敵の武器を彼から撃つと「ロックマン」そのものになってしまうんですよ。そこで、津田が「ビットにしよう」という話をかなり早い段階で言っていました。

津田：ビットに関しては、ブリッツダッシュをしたときに軌跡を残したいという理由もあります。ビットが光の線のようになって軌跡を描いたらカッコいいですし、武器としても使えて都合がいい。そんな神の啓示が降りてきて決まりました。

田井：ビットをコントロールするマスコットがいれば、ジアンとの対比にもなりますし、前作からのビジュアル的パワーアップとして主人公の後ろから軌跡がついてくるという話も出てきたので、そこでできたのがキャラクターが口口だったと思います。

荒木：企画書の段階では、口口が3人いた時期もありました。物語の展開で諦めたのですが、アキュラの後ろに3人組のアイドルユニットがグルグル回っているという案も。

津田：武器を変えることに、髪型もしゃべり方も全然違う口口を出す予定でした。GVがヒロイン1人なのに対して、アキュラはたくさんいるほうが対比になって面白いかなと。

田井：「ガンヴォルト」のシナリオはラノベと言ったわりには女気がなさすぎるという話もしてましたね。だから「原」ではアキュラ陣営を女性だらけのハーレム状態(?)にしよう。実は妹とメイドの設定自体は僕の中では前作からあったんですけど。

荒木：3人を合成して1人のアイドルになるキマイラや、ドットを打ちやすいように同じ顔をしていて顔の違うユニットなど、いろいろな案を考えてはいたのですが、ビットにもデザインが必要ということになり、サイバーディーヴァの形態ではなく先にマスコット的なビットのデザインを作り始めています。

口口のビット状態です。

荒木：ボールが変形するものから段階的にパワーアップするもの、武器によって玉が違う陣物になるパターンなど、いろいろ考えていました。デザイン的にも作業的にも、現実を見たときに難しいということになり、もっとマスコット的なものにしよう。山田さんがアキュラのビット制作者として描いていたビットデザインの方向がよさそうだったので、それをもとにしています。

山田：そうだったんですか? 口口のビット状態はずっと荒木さんのデザインだと思っていましたよ。

荒木：最終的なデザインは僕なんですけど、最終自体は山田さんの案なんです。出てきたデザイン案を他領域に合うように調整するのが自分の仕事だと思って、生物学的な可愛さではなく、見た目は無機質な口

ボットだけど感情が入ることで可愛さが感じられる方向にデザインし直しました。

口口のサイバーディーヴァ形態は、当初の3人組ヒロインからどのような形で1人のヒロインに生まれ変わったのでしょうか。

島山：サイバーディーヴァのデザインに関してはいろいろと断が通ってキャラクターが1人になった段階からかわっています。

虎木：じつは、口口が小ビットを制御するというアイデアは開発の後半に出てきたものなんです。最初は、ビットがそれぞれ口口のような女の子になるというアイデアだったのですが、それでは制作が大変だろうと、急遽変えた記憶があります。

田井：サイバーディーヴァの形態は、本当にデザインが酷似していました。自分の中では、昔から続いている日本の漫画家の末裔がアキュラという設定があったので、高女っぽいキャラクターはどきどきという提案もしています。

虎木：最初はアイドルという設定しかなくて、アキュラが監視者なら付き人はシスターにするべきだとか、復活で治すからナースにしようとか、いろいろ提案が出ていました。

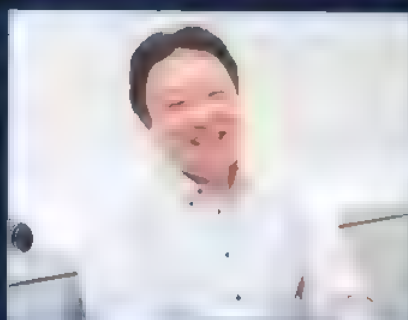
田井：アキュラが倒れたときに、ふっと注射を突き刺したら面白いだろうという話もしていました。GVは奇麗でよみやすいけど、アキュラは科学の方でよみやすいのが面白く思っていたのですが、ドラッグっぽい描写になってしまうのでレーティングが(笑)。

虎木：ずっと迷走していましたね。決め手がなくて悩んでいる中で、島山さんから「端と同じく復活のイメージがあるフェニックスはどうか？」という案が出て、そこを基に田井の案を取り入れて高女フェニックスの形になりました。

虎木：でも、作業のタイムスタンプを遡ってみてもわかりますが、最終系に近い口口がかなり初期の段階で描かれているんですよ。

島山：確かにフェニックスのイメージで初期に描いたものが、今の最終系に近いですね。

虎木：アイドルの方向性が捨てきれなくて初期案を保留にしていたんですよ。進めていくうちにちょっ



AKIRA TAKUMA

會津 卓也 氏

インディ・グリエイツの代表取締役社長。「蒼き龍 龍ガンヴォルト」シリーズのプロデュースを担当。

と違うなど感じて、最終的にSFスーツの方向性で行こうと初期案の方向性に戻しました。イラストの端っこにも「アイドルっぽすぎるのも少し考えものですね、ごめんをさい」と書いてありますね(笑)。(P.150参照)

虎木：打ち合わせのときに資料を持ち寄るのでタイムスタンプが書かれているのですが、掲載されている資料に残ったタイムスタンプ順に読んでみると面白いんですよ。口口のボディは島山さんの案で、そこに羽をくっつけた虎木の案が最終的な形になっています。

虎木：音楽の要素を入れたかったんで、鍵盤をイメージした羽を足して完成にしました。本当に、口口のサイバーディーヴァは開発でした。

島山：開発といえば、ジブリールもそうですよ。彼女に関しては、もう終わらないんじゃないかと思っただけでジブリールから何度も帰りたいと思いついた(笑)。

虎木：彼女は、おぼろげの解釈違いで描かれましたね(笑)。僕は可愛いイメージのキャラクターがトゲトゲしたボスに変わる感じにしたかったんで、鋭角な部分がないボンチョみたいなデザインにしたかったんです。ところが島山さんには島山さんの思いがあって、鳥っぽいやつに毛で覆ってくるんですよ。そのとき「このボスは鳥っぽくしたくない」と説明することが何度かあって、幾度かのに時間がかかりました。もう1つ勝手に島山さんと横で解釈が合わなかったところがありまして……。ジブリールはアーマーのヤマトが外れてウルフモードになるのですが、自分は悪匹を脱してれば敵側の敵は連戦でいいと思っていたんですよ。そういう意味で「ゲッターロボ方式でいいです」という話を伝えていたんですよ。

島山：ボンチョがアーマーになる整合性をどう無視か、そこで苦戦していました。最終的に「グレンガンのような変形にしてみました」と虎木さんに伝えたら、「最初からゲッターロボみたいにしてくださいと言っていたじゃないですか!」と(笑)。

虎木：「どこに何が付くかわかれば整合性はいい」という意味でゲッターロボだと考えていたのですが、島山さんには伝わってなかったようで、そのときはドッと落ちましたね(笑)。

島山：ふたりともフェチな部分があるので、どうでもいい部分でも描けてましたね。たとえば、ニケは背中を見せたほうがいいとか、パンツを履かせたほうがいいとか、そういうくだらないうちこです。

虎木：聞いていました。

田井：「ニケにはストッキングを履かせたほうがいい」とか「いや、よくない」とかずっと言い合っていました。正直どっちでもいいよと悪いながら聞いてました(笑)。

虎木：開発当初、ニケは東南アジア系の設定だったのですが、エデンに褐色のイメージがなかったんで単々に白人になりました。デザインがあがったあと、声優さんを選ぶ段階になってサウンド担当からこのキャラの人物を教えてくださいと言われてまして、「イメージ的にはロシアあたり?」「ロシアなら上手い声優がいる」「じゃあロシアにしましょう!」と。

虎木：ほかのボスもすんをり決まっていたので、やはり一番怪めたのはジブリールだと思えます。なぜこんなに資料があるのかというくらい制作途中の資料が残っているんですよ。

田井：エデンのボスたちは重箱がモチーフになっていますが、このアイデアはどこから出てきたのでしょうか。

虎木：七つの大罪と同様の理向から、俄然に悩んで考えて取りだしました。その数、チームで相談して決定に至っています。昔(本当は恐ろしいグリム童話(著: 洞生)って流行ったじゃないですか、あれが中二っぽいと思ったのでグリム童話にしようと思ったんですけど、童話って結構難しいんですよ。童話って童話で描くのが見えないのとメジャー性に乏しいものがあったので、もっと広く「童話」というくりにして、ボスにしやすいものを決めています。

田井：グリモワルドセブンという名称は、敵対する組織名をG7にしようと考えていたところから付けられています。

田井：最初はGHOという敵組織名にするアイデアもあったのですが、流石にGHQはどうかという話になり、G7になりました。そこから童話モチーフとくっつき、魔法書で変身するから「グリモワルドセブン」という形になっています。

虎木：開発当初には、前作の事件で守りの薄くなった日本が主要七カ国に束縛されるという案もあった気がします。

田井：前作のときに、津田からもらったシナリオ案がそういう案でした。ラスボスを倒したら日本を守っていたバリアが解除されてミサイルが撃ち込まれて終わり……というのが津田の案だったので、流石にすっきりしをいのでやめましよう。その代わりに「原」のボスは、その原案から名前を引



口口のビット状態の原案となった島山さんのデザイン案。口の上に見える部分もあり、生物学的可愛さが感じられる。

振ってきているので、ボスの名前が元ネタがミサイルになっています。

津田：原案でも全滅エンドのつもりはなかったんですけど、最後にGVがミサイルを止めに行行ってカッコよく終わらせるつもりでした。

田井：でも、アジモフが裏切っていて最後にニヤリと笑って終わるって話でしたよね？ それはやめましょう。アジモフを倒してすっきり終わらせましょうという話をして

津田：シナリオにしても単純にしても、何か政治的な意図があるとかそういうわけではなく、単純にシナリオのネタとして考えていたのですかね。あえて言えば、進んでくれた子どもが、あとあとこれらの単語を実際のニュースとかでみと見かけたときに「その言葉ガンヴォルトで聞いたことある」とか思い出してもらえたらいいとか、それぐらいの意図で考えています。

パンテラは最強の出オチ!?

津田：前作から引きずっているものとしてはパンテラがあります。彼女が少女になる設定などは「1」から考えられていたのですか。

田井：パンテラは、前作で作っていたけどお蔵入りになってしまったボスだったんです。もう1回出したかったんです。『マイティガンヴォルト』のチームに編み込んでもらったのですが、やっぱり本編でも使いたかったんです。ファンの人気もあったようなので、今回のラスボスは？ と考えたときに、「1」でパンテラがメチャクチャ強いという設定だったことを思い出したのであのような形になりました。パンテラは前作だといきなり出てきていきなり死ぬボスだったので、それなら逆に作中最も印象に残るキャラにしなければギャグにもならないと設定を感えていたら、なぜか「風」でラスボスになった形です(笑)。少女にしたのは単純にインパクトが強いんですね。パンテラはひとりで言う「出オチ」なので、前作を超える出オチにするため少女にしました。

津田：ソフト発売前に敵の少女(パンテラ)の正体は絶対にバラしてはいけないので、本当に広縁泣かせなキャラクターでした。出オチなので正体バレは必然とされたのですが、オープニングステージに出てくるので紹介しないわけにはいかないですし、すごく難しかったです。次は、そういう出オチはやめてほしいですね！ 試遊会などで出オチがあるからオープニングステージは試遊でさせないと聞かれても困ります(笑)。

荒木：最終のモチーフが決定したときに、今回のパ

ンテラは少女だという話が出てきて、それなら敵(彼女?)は敵の能力使いですし、モチーフは「敵の国のアリス」(著/ルイス・キャロル)にしましょうと、さらにカードを捨てる設定もあって、トランプがらみのネタも使える。「不思議の国アリス」(著/ルイス・キャロル)はエデンの設定とも合うし、うまい具合にハマっていった奇跡的なキャラでした。

田井：前作のときはネタキャラとして考えていたのですが、じつは唯一設定が決まっていなかったんです。なので、後付けがしやすかったのも大きいですね。今までにない“敵”がモチーフのキャラとは何かを考えたときに、ジェンダーを超えるというイメージができました。前作で男と女の壁を超えたので、本作では大人と子どもの壁を超える。全方位に壁のない若者男女すべてを襲っているというイメージです。

津田：設定にうまくハマったキャラクターといえば、ミチルもそうですね。それまで、どういう話を作ればまとまるのかわからなくて……。最終的な設定とは少し違うのですが、シアンをミチルのクローン体にして、アキュラの妹という案が出たときに、これならハマると感じました。ちなみにミチルというのは重宝「青い鳥」(原作/モリス・メーテルリンク)からの名付けです。

田井：最初は、前作の直続なのでGVは兩人になっていたと考えていました。そこに津田から「今回はこういうオチにしたい」とミチルの話が出てきて、それならきれいに収まりそうだと。GVが戦う理由を作らなければいけないときに、オウカやミチルやパンテラといった同時期に話していたものがピタッとハマった感覚です。

津田：そこで「すごく苦とまったきれいなハッピーエンドができました！」と津田たちに言われたので、大々的に「今回はハッピーエンドです」と宣伝してしまいました。聞かれたと聞いたファンのみなさんには、本当に申し訳ないと思っています。

津田：いや、あれこそ男の子が求めるバトルアクション作品における様式美的であり価値交換的なハッピーエンドの形でしょう！ 最強の主人公たちが敵を全滅させて普通に幸せを迎えて終わるとかオチがないですよ。田井も荒木もハッピーエンドだと書いてくれましたし。ただそれ以外のスタッフからは、前作は非難の雨でしたけど(笑)。

津田：『ガンヴォルト』チームのメインは口をそろえてハッピーエンドと言うのですが、ほかのチームは口をそろえて「あのチームにはわかりたくない」と言っていましたよ。

田井：エンディングを見たほかのスタッフから社内メールでメチャクチャ怒られたので、逆にイけるぞ！ これは、みんなの心に刺さる突った作品に

なると確信しました。

荒木：ほかのスタッフからもミーティングで怒られてるんですよ。「このシナリオで進めるなら、僕は賛成しません」とまで言われたり(笑)。ファンの間でも賛否はあるようなのですが、自分はアレもハッピーエンドの1つの形なので、と思っています。

田井：『ガンヴォルト』ってもともと突ったゲームですし、自分はあのオチしかないと思っていて気に入っていますが、社内からは本当に怒られましたね。

津田：ちなみに、アキュラ編とGV編ではシナリオ原稿の編纂やエンディングが異なりますが、結局どちらのルートが正史なのでしょうかね。

田井：基本的にはどちらでも同じことが起きていてミチルが生き返ったことでアキュラは出ていってしまし、GVはミチルと出金っても知らないふりをしていでしょう。細かいニュアンスは違いますが、最終的な結末はどちらでも起きている流れです。

津田：ルートによって、どちらが勝ったかという結果だけが違っている感じですね。アキュラの中ではアキュラが勝っていますし、GVの中ではGVが勝ったことになっています。

田井：ミチルも戦いの渦中にいると幸せにはなれません。だから、GVとアキュラが彼女のそばにいて彼女が不幸になってしまふ。それを防ぐためにしっかりとした後ろ盾に預けてみたりとも考えていたんですけど、ミチルにとってはハッピーエンドなんです。

津田：そういうところが、このチームは結束に負けないんですよ(笑)。

津田：私の好きな昭和の漫画にそういったオチの作品が多かったので、そこに引っぱられている部分はあります。ただ、エンディングに関しては田井と意見が合わない部分もありました。初期案ではGVはミチルと話さないまま終わるという流れだったんですけど。

田井：すれ違って終わりにしたかったのですが、津田は話をさせたいと。でも、ふたりが出会ってしまうと後味が悪くなってバッドエンドになるという意見があって、悩みました。悩んでいたところに、最後に「私は幸せだよ」とミチルに言わせちゃえばハッピーエンドだというアドバイスを隣の席のゲームがメチャ上手な企画マンからいただいて、それなら津田の案にも納得できると直したところ……さらにほかの社員から怒られましたね(苦笑)。

津田：『ガンヴォルト』チームは社内インディー作品なので、周りの意見をあまり取り入れないようにしていますから、珍しい例ですね。

SOUND PRODUCER COMMENT

本CD企画の話が立ち上がったとき、結局のところベスト盤が一番よいのではないか、というサウンド全体の見解がありつつも、この機会にモルフォの歌をもう一度見直して新生させてみるというコンセプト(=リコレクション:回想であり、リ・コレクション:再び集める)で作ってみることにしました。選曲はモルフォの歴史の節目に当た

『ガンヴォルト』シリーズのサウンドを手がける山岡一法氏より寄稿いただいた、本書特典音楽CDの収録に際してのコメントをここに掲載。

音楽を選ぶ、その行為は一種の決断で、聴く側はそれを認める。『ガンヴォルト』の提議するCyber Disco(ディスコ/ソウルフルなハウスミュージックを早回しにしたうえでトランス寄りの音も混ぜるスタイル)で全曲統一し、まとめあげています。新たに生まれ変わったモルフォソングの世界へトリップしてください。

田井：制作チーム外からの意見といえば、真のラスボス戦は香津の「モルフォとロ口のデュエット曲が流れるシーンがほしい」と言われて入れたものです。だって、普通に考えたらモルフォとロ口はどっちも死んでデュエットしないじゃないですか。

香津：それは、単純にモルフォとロ口のデュエットライブをやりたいからです。デュエットソングがあればやらざるを得ないだろうと思ったのでデュエットソングを1曲作ってくれと頼みました。1曲あれば、必ずデュエットライブをやることになるだろうと予想していたら「一緒に歌うのはラスボス戦しかなかった」と言われて、ちょっと驚くと(笑)。

田井：デュエットライブをやれと言われたので、そういう趣向のために歌うんだと。

香津：私の思想とは全然別の方向性に行くんですけど、私はただ、ロ口とモルフォのデュエットライブがやりたかっただけなのに、ラスボス戦に入って面白い演出になってしまっ

田井：絶対にデュエットしたいキャラが作中でデュエットするとしたらああいう形しかないかなと。香津の思想とはまったく違いますが、ある種、プロモーションありきで生まれたラスボス戦ですね。

香津：PVを作っていたときは、まさかラスボス戦で流れる曲になるとはまったく思っていなかったですが

んですが(笑)。

田井：そこが悩みなんです。『ガンヴォルト3』を作ろうとすると前作のハードルを超えないといけなかった。『ガンヴォルト2』のハードルは高くて、超えているところが違うので、ハードルの棒を乗り越えようと考えています(笑)。

香津：『ガンヴォルト3』はハードルが高いと言っていますが、彼らは作っている自分たちでハードルを上げていくので心配はしていません。そう言わないと次回作に着手しにくいので言っちゃいますが、『ガンヴォルト』シリーズもちゃんと続けていくので頑張らせてください。

香津：そ、そうですか……(笑)。

最後に、ファンに向けてひと言メッセージをお願いします。

田井：『イクス』は僕がディレクターをしているのですが、キャッチコピーのように「2DアクションのX体験を見せてやる」というつもりで作っています。ぜひ、楽しみにしてください。

香津：まさか、このような本が出る作品になるとは思っていなかった。本当にファンの皆さんへの感謝の気持ちでいっぱい。『ガンヴォルト3』も

すぐに出せたらいいんですけど、今は視点が降りて来るのを待っている感じですね。シリーズを重ねたことでプレイヤーもどう思われるか悩んでいるところはあるのですが、長い目で見ていただけたらと思います。

高山：今回、自分の職がこれだけ収録された本が出るのは初めてのことで、素直にうれしいです。本当に、ファンのみなさんありがとうございます。今は『イクス』に取り組んでいるので、ぜひこちらもご期待ください。

荒木：自分も、このような機会をいただけたことが素直にうれしいです。ひとえにファンの皆さんのおかげですので、本当に感謝しております。僕と高山さんがバチバチぶつかり合いながら作っていった様子も垣間見られますので、そこも含めて楽しんでいただけたらと思います。永久保存版になると思うので、ぜひ周りのファンの方々にすすめていただけたらうれしいです。

香津：ビジュアルも設定資料集と異なつ、モルフォのリミックスソングがついている豪華な本になりました。キャラクターデザイナーが描いた絵が1つの本にまとまって載るのはなかなか難しいことだと思っていますし、いろいろな線やスタッフの頑張りがあって出せた本だとも思っていますので、ぜひ本手に残っていただけたらうれしいです。

「ガンヴォルト」シリーズの今後の展開

■新作「イクス(白き鋼鉄のX THE OUT OF GUNVOLT)」が発売されましたが、現時点でお話できることを聞かせていただけますか。

田井：お話ししたいことはあるのですが、現時点ではあまり明かせることがないです。『どういうものにするか』というのは決まっていますし、描いているのは確かです。

香津：本編とは別で、あくまでもスピンオフ作品という位置付けです。『イクス』シリーズとして今後も進化していくと思いますが、『ガンヴォルト』シリーズとは違う新しいシリーズとして話を展開していく予定です。ですから、あくまでも『ガンヴォルト』の本編ではなくスピンオフですね。

香津：『X』を作ったときは頑張りましたけど、うちのスタッフが死にそうだったんですよ。プレイヤークラッシュを堪えただけではなく、敵の動きもアキュラとGVで違うものがありますし、いっそのこと本編に活かすかなって思ってたんですけど、結局は別作でやってしまいました。内容的には満足しているのですがディレクションとしてはやりすぎた感がある。次に新しいものを作るとしたらどうすればいいだろうとずっと悩んでいる最中です。

香津：そういう意味では、アキュラが『イクス』の主人公として張り立ちしたので、主人公を1人に戻してもいいのではないかなという話もしています。

香津：むしろ、逆に考えて主人公を5人くらいに増やそうかなとも思っていますよ(笑)。

香津：それ、質問とっちゃんいますよ? 本編にいい

「白き鋼鉄のX(イクス) THE OUT OF GUNVOLT」キービジュアル



ARMED BLUE : GUNVOLT OFFICIAL COMPLETE WORKS

蒼き雷霆ガンヴォルト 蒼き雷霆ガンヴォルト 爪 オフィシャルコンプリートワークス

2018年6月22日 初版発行

編集 電撃ゲーム書籍編集部

STAFF

| | |
|-----------------------|---------------------|
| ✦DIRECTOR | 電撃ゲーム書籍編集部(田中雅邦) |
| ✦DESIGNER | 電撃ゲーム書籍編集部、葛西佑哉 |
| | Ash Graphics |
| ✦WRITER | 加藤雅士 |
| ✦PHOTOGRAPHER | 説田健二 |
| ✦COVER DESIGNER | 電撃ゲーム書籍編集部(葛西佑哉) |
| ✦COORDINATOR&PRODUCER | 電撃Nintendo編集部(遠藤 雅) |
| ✦SPECIAL THANKS | 株式会社インティ・クリエイツ |
| | 會澤卓也 |
| | 荒木宗弘 |
| | 田井利明 |
| | 津田祥寿 |
| | 島山義泰 |
| | Yamajet |
| | 川上 領 |
| | 山田一法 (Ippo Yamada) |
| | hakofactory |
| | 櫻川めく |
| | 株式会社S |

| | |
|-----|----------------------------|
| 発行者 | 青柳昌行 |
| 発行 | 株式会社KADOKAWA |
| | 〒102-8177 東京都千代田区富士見2 13 3 |
| | 0570-06-4008(ナビダイヤル) |
| 印刷所 | 株式会社リーブルテック |
| 後丁 | 電撃ゲーム書籍編集部 葛西佑哉 |

©INT. CREATES CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED

Printed in Japan
ISBN978-4-04-893860-0 C0076

本書の無断複製・コピー・スキャン、デジタル化等並び、無断複製物の譲渡および配信は、著作権法上での例外を除き禁じられています。また、本書を代行筆者などの第三者、依頼して複製する行為は、たとえ個人や家庭内での利用であっても一切認められておりません。

カスタマーサポート アスキー・メディアワークス プラント、
電話)0570-06-4008 土日祝日を除く11時～13時 14時～17時
、WEB)https://www.kadokawa.co.jp/「お問い合わせ」へお進みください
。製造不良品につきましては上記窓口にて承ります。
。記述・収録内容を超えるご質問は、お答えできない場合があります。
。サポートは日本国内、限らせていただきます。

定価はカバーに表示しております。

。本書の内容に関する電話でのお問い合わせは、一切受け付けておりません。また、攻略法などについてはお答えできません。ご了承ください。

付属CDの収録物、関する著作権及びその他の権利は、当該収録物の著作権者及びその他の権利者に帰属しています。このCDを、権利者の許可なく複製・上演・公衆送信、有線放送、無線放送、自動転写送信等を含む、貸与等を行うことは、有償・無償にかかわらず、著作権法上の例外を除き、禁じられています。

本書の付属CDは、図書館などにおける閲覧・貸出・複写の利用をお断りしております。図書館などで本誌の閲覧・貸出を行う場合は、事前に付属CDを取り外してください。

本ディスクは専用のプレーヤーで再生してください。

ディスクは両面共、指紋・汚れ・キズ等を付けないように取り扱ってください。ディスクが汚れたときは、メカネツキのような柔らかい布で内周から外周、向かって放射状、軽くふき取ってください。レコー用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。ディスクは両面とも、鉛筆・ボールペン・油性ペン等で文字や絵を書いたり、シール等を貼付しないでください。ひび割れや変形、又は接着剤等で補修したディスクは、危険ですから絶対に使用しないでください。

直射日光の当たる場所や、高温・多湿の場所には保管しないでください。ご使用後ディスクはドライブから取り出し、パッケージに入れて保管してください。ディスクの上に重いものを置いたり、落としたりすると、ディスクが破損して怪我をすることがありますのでご注意ください。

【CDの初期不良について】

CDの初期不良があった場合は小社サイト<https://www.kadokawa.co.jp/>の「お問い合わせ」⇒「アスキー・メディアワークス プラント全般」⇒「刊行物 雑誌 書籍」について⇒「光ディスク CD-ROM DVD-ROM 音楽CDなどの動作について」をご確認ください。
。電話でのお問い合わせは受け付けておりませんのでご了承ください。



それは、ただの偶然、ただ

人気がない道で、たまたま目の前——というにはやや距離が離れていたが、視線の先に人の少女が暴走したに襲われた、いたたけの話

こんな事件は、この時代、世界の何処かではいつも起きているのだろう

どうせ自分には、まへを救うことなんて出来やしない、目の前の人を助けることに、それほどの意味があるのか、知らない、弱り切った思考と身体では、返り討ち、いあう可能性た、てある、もしかしたら、襲っている男たちに理由があるのかもしれない

でも

でも、た

たからといって、手を伸ばせば助けられる人々、見過すなんてできなかった

車よりも先に体が動いていた、肉体より魂を走らせ駆け進む

気がつけば、スクは駆け出し、いた

進め、蒼き雷庭よ

夜の闇闇に筋、蒼く丸る土か奔、

カンウマルト爪に続く



そんなことはないよ。わたしは、エルフだってハナチリ使いこなせるんだから。

しかし、現実には無情だ。そう言っている間にも、シアンの体力はかりがりと削られていき、ついに残り体力がごく僅かになっていく。シアンが、悔しさに肩を震わせる。

「こんな　こんな　」

「シアン」

「こんなレミで終わらせない」

シアンはモルフの安かざぶろたかと思われ、彼女は探偵アハイスから手を離し、目を閉じた。すると、モルフがコンピュータの中に吸い込まれるように消える——途端、画面のシアンのPの動きが明らかに変わった。

取り囲むモンスターたちがシアンに掛けて攻撃を行う——MIS、

シアンにキヤフに大量の。MISの表示が重なっていく

MISの表示を撤き散らしながら、シアンは反撃に転じた。彼女が習得している攻撃手段は初級レベルの基本的な魔法のみだ。咏唱時間は短い攻撃力は低い。

たかそれを攻撃予兆や行動後に生じる儼かなスキな、的確なタイミングでモンスターの群れにぶつけていく

低確率でしか起きないはずのクリティカルヒットが連続発射し、モンスターが次々に沈んでいく。倒れたモンスターは後にMP回復アイテムをドロップし、シアンはそれを拾っては使い捨てては使いを繰り返すことで、永久機関がごとく魔法を使用し続けていった。

「シアンちゃん　」

これには、シアンもカンウルトも、唖然とするだけだった。

時折、シアンのPは不可解な行動を取ることもあったが、シアンはその理由が判っていた。乱数調整だ。

それはリアルタイムのオフラインゲームでは根拠のない、到底不可能な行為だったか、彼女の第1波動は電子の乱数。目的の意思を電子と化し、ネットワークのデータと体となることで、膨大なデータを処理し、乱数すらも完全に読みきける。

——ここまで細かい操作は、カンウルトの書き出しによる電子操作でも出来ないかもしれない。

気がつけば、大量の召還モンスター　ほぼゼロになり、シアンは操るキヤフクは　欲望を成く鉄槌の目玉にまで迫っていた。

欲望を成く鉄槌　もハターンを切り替え、強力なスキルでシアンに攻撃を仕掛けようとする。

「シアン」

シアンの魔法攻撃か、敵に初撃を与えようとしたその時、

ちよと待ってシアン　それで反動たよね　」

カンウルトの冷静な反応にシアンの動きが停滞した。

やがて、シアンの操るキヤフクは敵のスキルの直撃を受け、轟沈するのだった——

エピソード

——数時間後、シアンは家の人にネットゲーム禁止令を言い渡された旨を旅乃に伝え、きつぱりとベルストから足を洗うことになった。

また、余談ではあるが、この時の「部始終を偶然目撃していた他のプレイヤーによって、伝説のルーキーエルノの噂が語り継がれていくことになるのだが、それはまた別の話である。

やがてキャラ作成や操作説明、クエストを終えたシアンは、ゲーム内の広場へとやって来ていた。「やつぱり、はたちゃんとかいう前にもうちよつと慣れておいた方がいいよね」

夜にはゲーム内で旗乃と合流し、一緒にクエストに行く約束をしている。

旗乃の口ぶりを聞くと、彼女は前作ベルレコからの壁戦ブレイヤーだ。ゲームについて行も左も判らないシアンだったが、少しでも足を引っ張らないようにしようと考えていた。

「と、」

「おい、あんた」

シアンに声がかかる。声のトーンはヒューマン族の筋骨粒々なコワモテ紳士（男）だった。

「えっ」

「ゲーム画面ではあるかぎぬろと強烈な眼光でシアン（のP.C.）を睨みつけている（ような）気がする」

「あんた、もしかして……」



時間後

「すまねスシアンちゃん、回復するから、ちよつとの間壁やつてくれないか？」

「了解です。さあ、きなさい、モンスター」

ダンジョン内部、シアンとコワモテのヒーローマンがタノグを組んでモンスターの群れに挑んでいた。コワモテの身体はシアンだった。どうもシアンがベルストを始めると聞いて、それらしきキャラクターがログインする度に声をかけていたらしい。

「人が実装を出しているのは、ゲームのシステム外の音声通話で会話を行っているためだ。ベルストにもプライベートチャットの機能は存在しているか、安全性を考えて、人はプレイヤーで用意した通信システムを利用していいか」

そんな、人が現在挑んでいるダンジョンは、限られた者だけが入場出来る制限ダンジョン。入場条件は、同時スタートキャンペーンで貰えるアイテムセプトの中にある。謎の証を持つ者と、その付き添いとして、人ずつ、四人までが入場できるというものだ。

公式サイトによると、経験値や所持金を稼ぐための初心者向けダンジョンらしいことらしい。OK。ジノさま完全復活だぜ！ さあ、モンスターどもー、フルコンボメイスにしてやるぜ！

回復を終えシアンが、シアンに代わって敵陣へ飛び込んだ。

モンスターの群れを次々に剣技で斬り伏せていくシアン。あつという叫びにモンスターの群れが潰え失せた。

ふいー、人たじろつとキノクなくなつてきたか。ま、このダンジョン、回復アイテムがサクサク手に入るから、どうとでもなるのが救いだな。

わたしのレベルも上がったみたい。シアンさんのおかげです」

「そりゃあ良かった。シアンちゃんを誘った友達ちゃんも、いきなりレベル差があつて驚くかもしれないな。先輩ブレイヤー冥利につくるつもりだ」

初めのうちは思人の同僚に少し怒る思人接していたシアンだったが、パーティブレイを通して、すっかり打ち解けてきていたようだった。

和気藹々とモンスターからドロップしたアイテムを分配し、さらに奥へと進もうとする二人。

しかし、その時、

「グオオオオオ！」

突如、謎のSEがシアンのヘッドフォンをビリビリと震わせた。BGMが緊迫したものへと切り替わる。二人の背後に、今まで特つてきたザコとは全く違う、大鎧を携えた巨大な機人が現れた。

「このBGM……前作のイベントボスのアレンジ!? こんな所でボス戦かよ!?」

即座に反応したジノが先制攻撃を加えるも、体力バーは減少しない。いや、内部処理的には減少しているのだろう。敵の初期体力が高すぎるせいだ、減つたように見えないのだ。

ゲームウインドウに表示されたモンスター名は、欲深を載く鉄鎧。

その、欲深を載く鉄鎧がドシンと大鎧を地面に降ろすと、フロアを覆いつくさんがばかりの、異質な数のザコモンスターが出現した。

「なんだこりゃ!? 初心者専用ダンジョンじゃねえのかよ!?」

驚きながらも、さくさくとザコを斬り伏せていくジノ。不幸中の幸いではあるが、出現したザコは今まで特つてきた低レベルのモンスターだ。

しかし、欲深を載く鉄鎧は次から次へとザコモンスターの補てんを続ける。

いや、待てよ……欲深を載く……こいつ、もしかして、このダンジョンに長く居ると自動で出てくる——ストップパワーストのことなのか？」

ヘルストでは、モンスターにやられ死体状態になってから一定時間が経過すると、所持金や獲得経験値などを一定量失い、最寄りの街に戻されるルールだ。

このダンジョンで長く、稼ぎを続けた者を排除するためのモンスターがこの、欲深を載く鉄鎧、それがジノの推測だった。弱めのモンスターを無限に召還するのも、大量のザコを倒すこととせめてデスヘナルティの損失を和らげようという、開発者側からのどこかズレた親切心のだろう。

「えいっ、えいっ！」

シアンも魔法攻撃を繰り返して、モンスターの数を少しずつ倒していき、が、まったく数が減る気配がない。MPもすぐに底を付きそうだった。

「はあ、シアンちゃん諦めな。こりゃタチの悪い嫌がらせだぜ。今のレベルじゃ到底敵が立たねえ。まったく運、當のやつら、初心者向けダンジョンだつてのにえげつねえことをしやがる」

端からシアンを見守っていたガンヴォルトも、これは無理だと感じていた。

「シアン、やつぱり、七、他の種族の力か良かったんじやないかな」

ことはキミも知っているやないか

6166

そのなのこす　そのヘルストなのてすか

4巻

・それで、その友達と一緒にインフィニゲームを始めることになったんか
カシウォルトとシアンが暮らす隠れ家には、Pは其有スヘスであるヒングに白あるのみ
シアンは旗乃との約束があったため、帰るべくにPの電原を入れた

その瞬間をたまたま目撃したカシウォルトが理由を試ねたため、シアンは旗乃とのやり取り
を説明することになった、という流れだ

うん、続けるか、それか見ないで、　サービス開始記念、友達と一緒に始めるヒケー

ム内でボータスアイアムか買えるんか、　またちゃん、それかどうしても欲しい、みたい

、ネトゲムかうん、人々かん

ダメ

ダメじゃない、結局のところホクらは追われる方だからね　ネトワーク関係は充分

に気をつけないと

と、その時、カシウォルトの頭の中、見えるのある声か響いた

「ちよとG、いいかしら、そのことなんだけれど、あ、シアンには気づかれないように、」

シアンは第1波動の化身、精神モルフォの正体、　たか、姿は見えない、その口、ふりから

して、シアンには内緒の話なのだろう

実体を持たないモルフォは実際に声を出しているわけではなく、テレハンのようなもので公

唱を行う、こうして姿を表さず、かつ会話相手と絞ること、密談を行うことも可能というわ

けた

ちよとシノに試みてみるよ、ちよとだけ待っていて

シアンにはそう伝え、カシウォルトはリビングを離れる

シアンたちが暮らす家のネトワーク周りの設定をもったのはシノだ、シアンたちの居場所

が神にバレないよう、この家のPには特殊なプロテクトが施してあったり、視線はサーの秘

密サーバーを介してあったりする、だから、ネト関連で困ったことがあれば、シノに相談す

る必要がある、という話だ、シアンも疑いはしなかった

カシウォルトはシアンに聞こえないように口息を払い、少し小さめの声を出した

モルフォ、これ、いい

彼の正体、モルフォが姿を現す

ありかどう、い、シアン、たら、ああ見えて友達とネトゲームするの、意外と楽しんでいる

みた、いたから、水を落とすのも悪いと思っ

みた、だね、　それで、いったいどうしたの、

大は、セフテンヘル・レコト、　、ハルレコなへたけと、　あれの連中、バババ、い、神、なの

よ

、えっ

シアン・中編

その続編のヘルスト、　た、たかしら、　それまで、神が運んでいるかは知らないんだけど、
普通に考えたら――

「神、ってわけか、――」

携帯端末に、セフテンヘル・ヒストリアル、打ち込んで、検索をかける

確かに、この名前、神の系列会社みたいだ、でも、こうしてキミがそのことを――

市井のヘル・レコトは、アタシ、無関係じゃないのよ、あれは、ただのゲームじゃない

ヘル・レコトの実態は、わたしの第1波動を利用した能力と識別システム、

なんだって

驚きながらもカシウォルトは人電波塔、アマテラスの力を思い出した、この国の象徴のつ

ともいえるあのタワーは、モルフォの歌を利用して全国の能力者を感知・選別するための増幅

装置だった、ヘル・レコトもまた、そうした神の装置のつたつたとして、不思議はない

もちろん、システムのコアであるアタシがここに居る以上、今も機能しているとは思えないけ

レ、　やっぱり、気になっちゃって

もしかして、半年前にサービスを停止したっていう話は、……

電子の精神林毅ミ・シオン、　あなたか、アタシ、シアンを助け出したからってしょうね

そのこと、　シアンはっ

アタシはあくまでシアンの、面にすぎない、同人物よ、アタシが知っているってことは、シアンも

気づいてるはずなんだけれど、――

カシウォルトもつい、わかってしまっている、そうになるか、モルフォはシアンの第1波動――精神が、現

化したもの――とれた、けれど、別人のように振舞おうとしても、人々は同じ、人の少女なのだ

友達からのお誘いで、難い、か、くるのか、　事実を心の奥底に閉じ込めて、死なないノをして、

いるのかもね

：

シアンはずっと、神の研究によって幽閉生活を送ってきた、友人とネトゲムで遊ぶ

そんなイヘントが楽しめてないわけがない

わかった、シアン、あああ、丁重、シノに相談してみよう

ありかどう、助かるわ、い、――

そう、ってモルフォの姿が消える、カシウォルトは携帯端末のアドレス帳からジーノの個人

端末の番号を呼び出した

そのまま仰ひた鎖かエクスキアを、アキュラの身を締めとつて、
うおおおおお……

アンモンの咆哮に呼応するように鎖の帯びた巨撃は勢を増し、強烈なスパークと共にアキ
ヲを締めつけていく

くわあああああ……

アンモフはゆっくりと立ち上がり、恥かたポーターを拾い上げる

無能力者ふせいか、こんなものを……

やめろ、穢れた手で、その鎖に触れるな……!

そんなにこの鎖が好きならば、この鎖で死をくれてやろ…… テントだ、

つきつけられた鎖口を前にして、アキュラの意識が、震んでいく

こんな、ところ…… オレは また……

アキュラさん……

その時、聞き覚えのある女性の声かアキュラの耳を打った

この声……

セーバートゥースの内部から、この場にまったく似つかわしくないメイド服姿の女性——ノワ
か飛び出した

アホ人使直伝、メイドキック!

ティ……

まだグリードスナノチヤの影響が残っているアンモフはノワのしびれを回避せざるを得な
かった予則せぬ乱入によって集り力か乱され、ヴォルティクチューンの像にノイズか走り、僅
かに揺らぐ

その隙をノワは逃さなかった。素早くアキュラに取りつくと、ヴォルティクチューンから彼を
引きすり出す

ザンヤ……

アキュラが解放されたと同時に、エクスキアが砕け散った。もう少し遅ければ、アキュラの身も
同じ末路を辿っていたかもしれない

今は返さましよう。緊急時に……、ご無礼をおしにくたさ……

アキュラをひよいと持ち上げると、セーバートゥースの中へ乱暴に投げ込む。アキュラの
装備の中で最も重量のあるエクスキアが欠かれたとはいえ、メガンテレオンもかなりの重量が
あるはずなのだが……

私か操縦します……!

ノワも控縦席に飛び乗ると、ハンドを閉め緊急発進を行う。ハンドの真ん中……アンモフがハンド
ガンを放ったが、セーバートゥースの外装は、いくつかわれをつけたため、そのままセーバートゥー
スはアミノウキハシの外壁をふち破り、宇宙空間へと飛び出した

ご無礼ですか、アキュラさま

ノワ……なぜここに……?

御身を守るのも、メイドの務めですから……、このコスモアキュラーに隠れ替っていたので
す……

妙な名前をつけるな。この宇宙艇は、セーバートゥースだ

申し訳ありません。では、今後はどのように呼ばせていただきます

……まったく、次の知れない女だとは思っていたか、まさかこれほどとは……

そんなことよりもあの鎖……取り返すことが出来ずに、申し訳ありませんでした

アキュラの愛用した鎖に……、亡き父の形見。ポーター、アシモフに奪われてしまったことを言
っているのだろうか

いや、助かった

アキュラはそれ以外何も言わなかった

自分の詰めの甘さを悔いながら、壊れた身体をシートに沈ませる
父の形見を取り戻す決意を固めながら……

携行する人振りのハンドガン抜き、マニアルセイフティを解除するアシモフ。セーハートウィスが破壊されれば、アキエラの脱出は絶望的となってしまう
「させん」

注意を逸らすよう、あえて手をあげたアキエラは、盾型兵装。エクスギアを前力に構えてアシモフに突撃をかける

くう、

弾き飛ばされるアシモフだが、丁こたえが薄い

受け流されたか、

す、さま体勢を立て直すアシモフ。その隙にアキエラはエクスギアを盾から杖に変形させ、ウエボン・カートリッジを装填する。擬似第七波動を使うためのエクスギアの攻撃形態だ

「焼き尽くせ」 憤怒の怒り、

エクスギアから放たれた炎の矢が、空気を爆ぜさせながら直進する

ノ、

常識ではありえない異様な挙動の矢。それをアシモフは距離を取りながらの横へ飛びで回避し、ハンドガンでの反撃を行う

しかし、彼の放った銃弾はすべてエクスギアの装甲によって遮られる。もともとエクスギアは盾として開発したものでなかったが、あらゆる特殊弾の運用に耐えられるよう、非常に頑丈に設計されている。先の戦いで耐久性は落ちていたかもしれないが、それでもハンドガンの弾丸など物ともしない

その攻撃をウエボン。Gのレポートにあった無能力者か。まさか、こんな場所にまで来ているとはな

フン、おしい情報は伝わっているということか

アキエラは手早くウエボン・カートリッジを変更し、エクスギアから紫の光を照射した。それは、直視した者を短時間、時的な仮死状態へと至らせる封殺の呪光。嫉妬の蛇眼。だが、アシモフはブルゴンの光を真面目から容れながら、気にせずアキエラへ急接近をしかける

く、

アキエラのふところに飛び込んだアシモフは、右手でエクスギアをさしりと掴み、強引に砲門から放出される光を逸らした

「貴様の口は通じだ、無能力者。おしいデータは伝わっている」

サングラスの奥の瞳が見開かれる。シニシクブルゴンの発動条件はその光を直視すること。アシモフはGの残した戦闘レポートからその特性を把握していたのだ

アシモフが手で色眼鏡を外すと、彼の瞳が白く濁った

「はあ」

エクスギアを掴んだ掌から青い雷光が迸る

砲門が砕け散った

貴様、その能力は

「我々が第七波動をコピーできる無能力者など、なんてデンジャーな存在だ……我が青き雷電を持ってジャッジをくだす」

アシモフの身体から青白い電撃が迸る

アシモフの第七波動がGと同じ雷撃能力だったことに驚きはあったが、すぐに思考を切り替える。先の戦いで理解したはずだ。感情の乱れや迷いは敗北を呼び込む。それに目の前の男は、あのガンヴォルトでさえ穿てなかったギアをたやすく握り砕いてみせた。同じ能力でも、ハワーはガンヴォルトよりも見て間違いないだろう

砲門の砕かれたエクスギアをぐるりと回転させ、反対の砲門をアシモフに向ける。エクスギアは砲門を盾裏に二門装備しており、それぞれが独立している。力が破壊されていても、もう力の使用は可能だった

喰らい尽くせ。幾百力の捕食者よ、

砲門から光の群体があふれ出る。羽虫を模した光の粒が、まるで意思を持っているかのようにアシモフに群がり、取り囲んでいく。だが、元虫がアシモフに触れた途端、アシモフの肉体は残像となつて、ブレた。青き雷電の能力のひとつ、自らの肉体を電へ変換し、あらゆる攻撃を素通りする無敵の電磁結界。カゲロウだ

インボシブルカゲロウがある限り、どんな攻撃も私を捉えることは出来ない

だろう。だが、目くらましにはなる

エクスギアを構えていないもう一方の手でボーターのトリガーを引き絞る。弾丸は銃口から射出された瞬間、早いエネルギー球に変えられた

あらゆる第七波動を吸収し、拡散させる特殊超磁力の弾丸。強欲なる影響者。

エネルギー球は既に射出されていたミリオンイーターをかき消しながら、アシモフ目掛け進んでいく

な、

間髪をその異質さを察したアシモフが、ギリギリで身体を逸らした。エネルギー球が彼の肩を掠める

瞬間、アシモフの全身を虚脱感が襲った。たった少し触れただけで、グリーンスナノチャーはアシモフから雷撃の波動を拡散させたのだ

「これは、くう、」

膝を突くアシモフ

それが人類の叡智だ。その弾丸はヤソのレポートにはなかっただろう。近づき、ボーターで急所に狙いをつける

滅びろ、ハケモノが

くそ、ヴォルティクチェーン、

突如、アシモフの足元の空間から雷撃を帯びた鎖が伸び、ボーターをはじき落とす

ボーター、

アキユラは歯噛みする。ヤノに、父のことを。：自分の内を語るべきではなかったとも思う
それで同情を買ったのだとすれば、自分はどれだけ惨めなのか
アキユラこま

通信機からはアキユラを心配するノワの声。いや、ノワのことだ。心配もしているだろうが、
れんでいるのかもしれない。：そんな中屈な思考を振り払うように、アキユラは引き出す
通信機の可憐な、ノワにも届くように。

「安い同情だ」

精一杯の強かりを叫び、傷ついた身体を奮立たせる。もうメガンテレオンもガタがきてお
り、全身の筋肉も悲鳴をあげている。
「だが、この命拾わせてもらおう」

「オレには成さなければならぬことがある。目の前の小事に内われ、人局を見失うわけには
いかない」

「どのみち今の状態のオレでは、紫電は止められん。いいだろう、ヤノを殺す役は、貴様に向いて
やる」

「そうだ。結果さえ手に入れば、それでいい。くだらないプライドは切り捨てろ」
「せいで、能方者同士の争い」オレはオレの信念を曲げるつもりはない」

アキユラは思った。この戦い、きっとガンヴォルトが勝つだろう。収束したデータを見れば紫電
の方が優勢だ。だが、アキユラには予感めいたものがあつた。あるいはそれは、自分を倒した男に
せて勝利してほしいと願う、矮小な願望なのかもしれないか
「いつか必ず、貴様を倒す。ガンヴォルト」

アキユラ・後編

これからこうするおつもりで

通信機からのノワの声に、アキユラは応える

ノワは第1波動を持たない普通の人間だ。アキユラの父系にある神國本家から、侍女とい
う名目で、アキユラたち兄妹の保護者兼お目付け役として遣わされた彼女は、なぜかは知らな
いか本家からの命令を無視し、アキユラの個人的な復讐のサホ、を買って出ている。

兄妹の教育や世話に始まり、アキユラが能力者に対する「復讐」を決意した際、そこからと
もなく多額の資金を調達し、必要とする機材や情報を提供してくれた。アキユラに戦闘技術
を叩き込んだのも彼女であり、およそ常人とは思えない、こころを込めた女性だった。

本人にそれとなく条件を尋ねても、「わたしはただなりたいだけで、はくらかされてしま
うだけであり、次第にアキユラも彼女は世の中にいくつかが存在する。知らなくていいこと」のつ

なのだと、諦め一分に納得するようになっていた

「不慮の事態によりメガンテレオンへのダメージが大きい。ミノンコンは中断した。帰還する

身体にも装備にも大きなダメージを負ったアキユラは、余計な戦闘をこなしている余

裕はなかった。メガンテレオンも、所々ガタが来ているのか動作が鈍くなっている。今回の作戦で
は、長時間の潜入・作戦を想定したセフティンクにしていたため、バッテリー消費は普段よりも大
分抑えられていたのだが、それも先ほどの戦闘でだいぶ消費してしまっているようだ。

こうなると改めて思い知る。無尽蔵に近いエネルギーを発し、特殊な装置もなしに高い応用
性を誇る第1波動が、どれだけ常識の枠外の力なのかを

不慮の事態。：ですか」

なにかいたけたな、ノワ」

「いいえ、なにも。：でしたら、私がお迎えにーかりましょうか」

無茶をいうな。そもそも、ここに来るまでの移動手段がないだろう

「昔人する際使用した宇宙艇に予備はない。さしものノワであつても宇宙艇を複数用意する
のは難しかったようだ」

「笑えない冗言につつまつても、アキユラは軍火器を片手に早神の兵士を身振り切り、静止
軌道に位置するこの基地まで突入するノワの姿を想像した。彼女ならば、表情ひとつ変え
ずにやれてしまふようなのが恐ろしい」

「判りました。敵に捕られないよう、通信は控えられたほうがいいでしょう」

「ああ。しばらく通信を切る」

「二武運を」

通信装置をオフにして、アキユラは移動を開始した。目指すは資料搬入口に隠した小型宇
宙艇。セーハートゥース。あれに搭乗してしまえば地上に帰還できる。早神の連中に死つか
ていなければの話だが

息を詰め、敵をやり過ごすアキユラ

幾ばくかひやりとする場面はあったものの、なんとか切り抜け、無事セーハートゥースの目前
へと辿り着く。たか、そこでは、色眼鏡をかけた自愛の男が、セーハートゥースの白いボディに触
れ、コクビトを覗き込んでいた

「あれは」

以前、ノワから貰った資料で見たことがある。名は確か「アシモフ」むろん偽名だろうが
「ワザ」を設立した創始者「ハリー」の人にして、自ら戦場に立つ能力不明の第1波動能力者だ
こんなところにも乗り込んでいようとは

「このマシン。ヒークルカ。：早神のデザインではないようか」

まさか早神の人間にではなく、同じ早神者に発見されてしまうとは。アキユラはつくづく口
分の運の悪さを呪いたくなかった

「サスビンス。疑わしきは破壊しておくべきか」



著き冒険ガンゴルトCUTTOUT

EPISODE 8 アキヲ

1
 2
 3
 4
 5
 6
 7
 8
 9
 10
 11
 12
 13
 14
 15
 16
 17
 18
 19
 20
 21
 22
 23
 24
 25
 26
 27
 28
 29
 30
 31
 32
 33
 34
 35
 36
 37
 38
 39
 40
 41
 42
 43
 44
 45
 46
 47
 48
 49
 50
 51
 52
 53
 54
 55
 56
 57
 58
 59
 60
 61
 62
 63
 64
 65
 66
 67
 68
 69
 70
 71
 72
 73
 74
 75
 76
 77
 78
 79
 80
 81
 82
 83
 84
 85
 86
 87
 88
 89
 90
 91
 92
 93
 94
 95
 96
 97
 98
 99
 100
 101
 102
 103
 104
 105
 106
 107
 108
 109
 110
 111
 112
 113
 114
 115
 116
 117
 118
 119
 120
 121
 122
 123
 124
 125
 126
 127
 128
 129
 130
 131
 132
 133
 134
 135
 136
 137
 138
 139
 140
 141
 142
 143
 144
 145
 146
 147
 148
 149
 150
 151
 152
 153
 154
 155
 156
 157
 158
 159
 160
 161
 162
 163
 164
 165
 166
 167
 168
 169
 170
 171
 172
 173
 174
 175
 176
 177
 178
 179
 180
 181
 182
 183
 184
 185
 186
 187
 188
 189
 190
 191
 192
 193
 194
 195
 196
 197
 198
 199
 200
 201
 202
 203
 204
 205
 206
 207
 208
 209
 210
 211
 212
 213
 214
 215
 216
 217
 218
 219
 220
 221
 222
 223
 224
 225
 226
 227
 228
 229
 230
 231
 232
 233
 234
 235
 236
 237
 238
 239
 240
 241
 242
 243
 244
 245
 246
 247
 248
 249
 250
 251
 252
 253
 254
 255
 256
 257
 258
 259
 260
 261
 262
 263
 264
 265
 266
 267
 268
 269
 270
 271
 272
 273
 274
 275
 276
 277
 278
 279
 280
 281
 282
 283
 284
 285
 286
 287
 288
 289
 290
 291
 292
 293
 294
 295
 296
 297
 298
 299
 300
 301
 302
 303
 304
 305
 306
 307
 308
 309
 310
 311
 312
 313
 314
 315
 316
 317
 318
 319
 320
 321
 322
 323
 324
 325
 326
 327
 328
 329
 330
 331
 332
 333
 334
 335
 336
 337
 338
 339
 340
 341
 342
 343
 344
 345
 346
 347
 348
 349
 350
 351
 352
 353
 354
 355
 356
 357
 358
 359
 360
 361
 362
 363
 364
 365
 366
 367
 368
 369
 370
 371
 372
 373
 374
 375
 376
 377
 378
 379
 380
 381
 382
 383
 384
 385
 386
 387
 388
 389
 390
 391
 392
 393
 394
 395
 396
 397
 398
 399
 400
 401
 402
 403
 404
 405
 406
 407
 408
 409
 410
 411
 412
 413
 414
 415
 416
 417
 418
 419
 420
 421
 422
 423
 424
 425
 426
 427
 428
 429
 430
 431
 432
 433
 434
 435
 436
 437
 438
 439
 440
 441
 442
 443
 444
 445
 446
 447
 448
 449
 450
 451
 452
 453
 454
 455
 456
 457
 458
 459
 460
 461
 462
 463
 464
 465
 466
 467
 468
 469
 470
 471
 472
 473
 474
 475
 476
 477
 478
 479
 480
 481
 482
 483
 484
 485
 486
 487
 488
 489
 490
 491
 492
 493
 494
 495
 496
 497
 498
 499
 500
 501
 502
 503
 504
 505
 506
 507
 508
 509
 510
 511
 512
 513
 514
 515
 516
 517
 518
 519
 520
 521
 522
 523
 524
 525

[illegible]

李 健

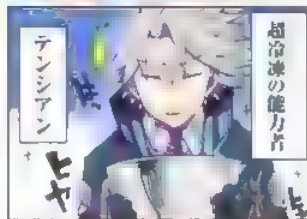
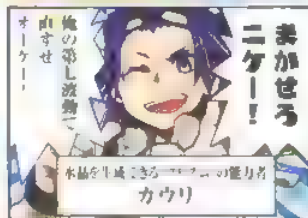
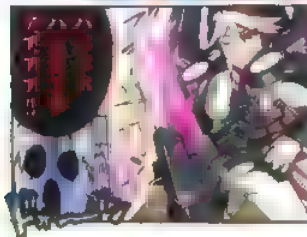
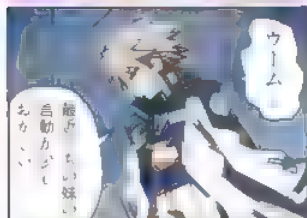
τ
 ω
 ω_0
 ω_1
 ω_2
 ω_3
 ω_4
 ω_5
 ω_6
 ω_7
 ω_8
 ω_9
 ω_{10}
 ω_{11}
 ω_{12}
 ω_{13}
 ω_{14}
 ω_{15}
 ω_{16}
 ω_{17}
 ω_{18}
 ω_{19}
 ω_{20}
 ω_{21}
 ω_{22}
 ω_{23}
 ω_{24}
 ω_{25}
 ω_{26}
 ω_{27}
 ω_{28}
 ω_{29}
 ω_{30}
 ω_{31}
 ω_{32}
 ω_{33}
 ω_{34}
 ω_{35}
 ω_{36}
 ω_{37}
 ω_{38}
 ω_{39}
 ω_{40}
 ω_{41}
 ω_{42}
 ω_{43}
 ω_{44}
 ω_{45}
 ω_{46}
 ω_{47}
 ω_{48}
 ω_{49}
 ω_{50}
 ω_{51}
 ω_{52}
 ω_{53}
 ω_{54}
 ω_{55}
 ω_{56}
 ω_{57}
 ω_{58}
 ω_{59}
 ω_{60}
 ω_{61}
 ω_{62}
 ω_{63}
 ω_{64}
 ω_{65}
 ω_{66}
 ω_{67}
 ω_{68}
 ω_{69}
 ω_{70}
 ω_{71}
 ω_{72}
 ω_{73}
 ω_{74}
 ω_{75}
 ω_{76}
 ω_{77}
 ω_{78}
 ω_{79}
 ω_{80}
 ω_{81}
 ω_{82}
 ω_{83}
 ω_{84}
 ω_{85}
 ω_{86}
 ω_{87}
 ω_{88}
 ω_{89}
 ω_{90}
 ω_{91}
 ω_{92}
 ω_{93}
 ω_{94}
 ω_{95}
 ω_{96}
 ω_{97}
 ω_{98}
 ω_{99}

同、
十、
新、
心、
上、
一、
六、

1

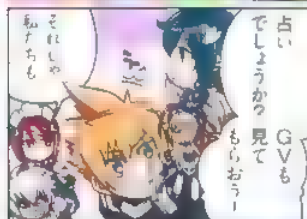
五、 $\frac{1}{x^2} = x^{-2}$

1
 2
 3
 4
 5
 6
 7
 8
 9
 10
 11
 12
 13
 14
 15
 16
 17
 18
 19
 20
 21
 22
 23
 24
 25
 26
 27
 28
 29
 30
 31
 32
 33
 34
 35
 36
 37
 38
 39
 40
 41
 42
 43
 44
 45
 46
 47
 48
 49
 50
 51
 52
 53
 54
 55
 56
 57
 58
 59
 60
 61
 62
 63
 64
 65
 66
 67
 68
 69
 70
 71
 72
 73
 74
 75
 76
 77
 78
 79
 80
 81
 82
 83
 84
 85
 86
 87
 88
 89
 90
 91
 92
 93
 94
 95
 96
 97
 98
 99
 100

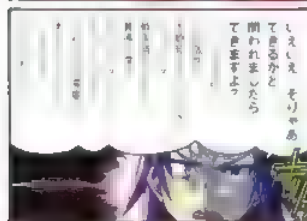
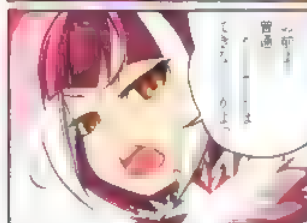


超特盛りの
ウイマアフリカ
出果だん
てすげとwwww

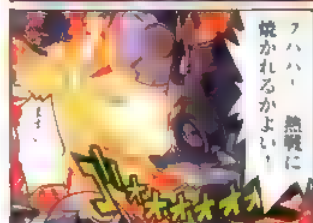
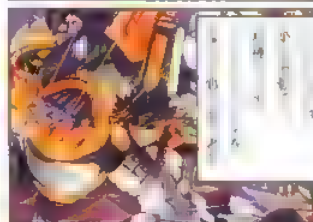
お客さま、
おしやう、うさ
wwww



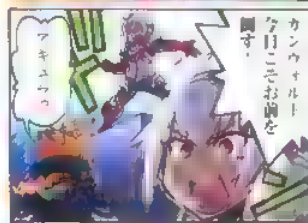
ノリノリガウリ



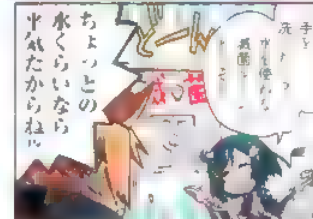
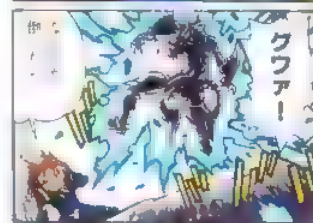
アスロックとガレットクローネ



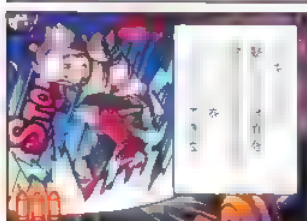
水に弱いGV 2



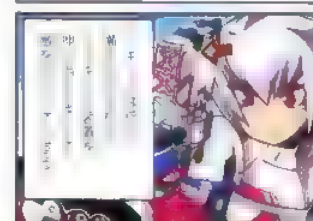
水に弱いGV 1



宅配便 2



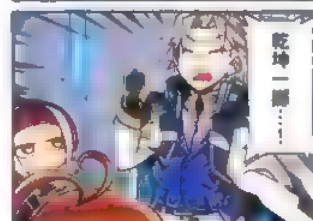
宅配便 1



オウカのアルバム



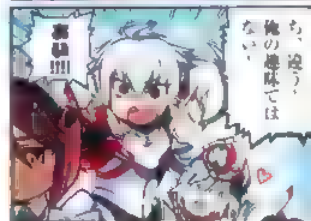
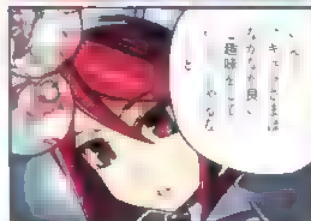
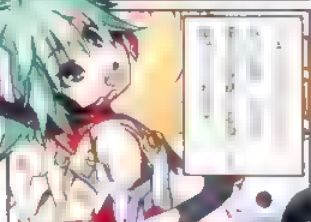
ぼくらのコトバ



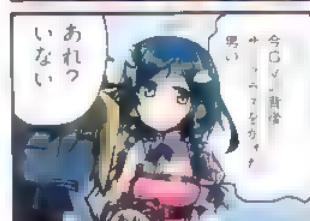
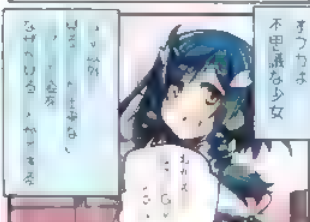
ちっちゃなシアン



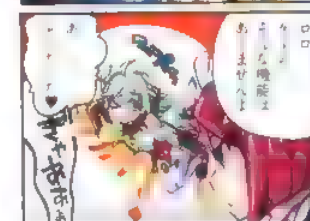
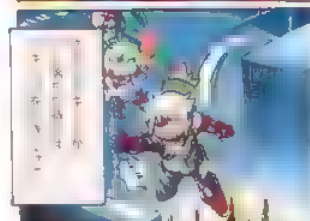
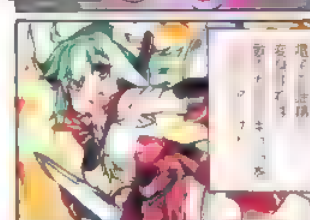
アキュラの趣味



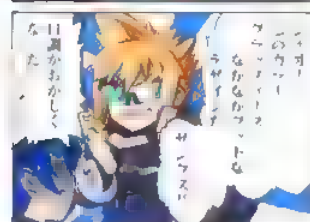
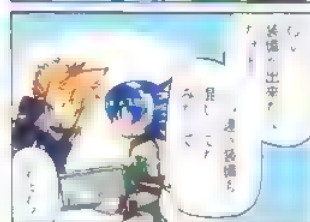
傍らに立つ者



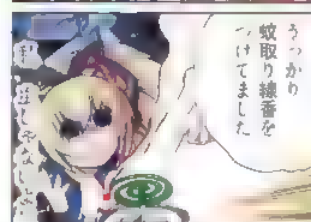
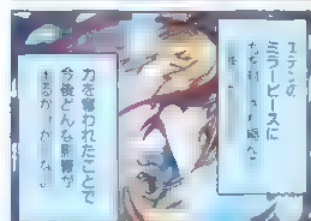
頼れる相棒?



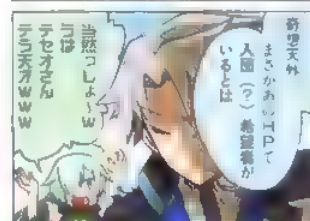
フェザーのシャオ



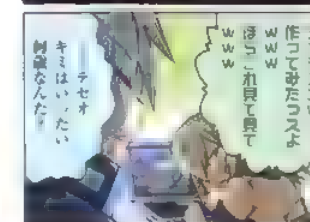
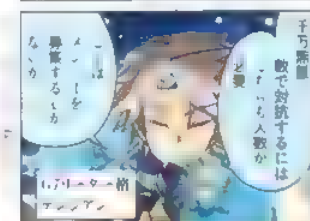
悲しみのシアン



流麗なる人魚ニムロド



ホームページ





何も食べていない... あれにちう二日も

中々おもしろい

食り尽くす進藤・ストラトス



絶対
楽しいから！

早く出てこなかなあー!?

人多いなあ



わたしも
GVの力に
なりたいたい……



英会話



彼の日常



親切な人



でんき



謎の人アシモフ 2



謎の人アシモフ 1



あなたを見てる



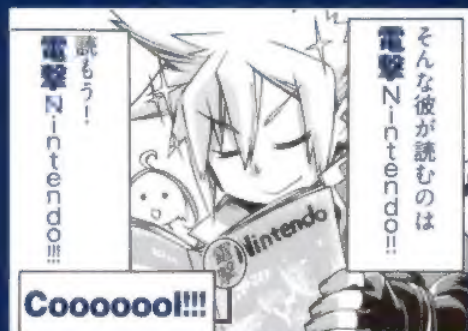
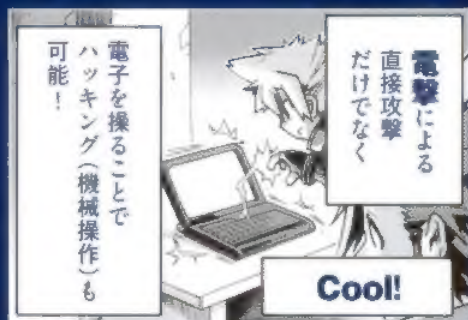
特別再録

電撃Nintendo連載

4コマ漫画&小説

電撃Nintendo (KADOKAWA アスキー・メディアワークス刊)の記事中企画として
連載された4コマ漫画と小説を特別再録!

そこにシビれる憧れる



CONTENTS 1

4コマ漫画 ▶ P207

逃れ!! ガンヴォルト4コマ劇場

作:おぎの しん

おぎのしん先生による第七波動能力者たちの日常を描いた笑撃の4コマ。
それは、能力者たちの存在理由を問うもうひとつの戦い……なのかもしれない。

CONTENTS 2

小説 ▶ P201

蒼き雷霆ガンヴォルト CUTOUT

ゲーム本編で語られなかったサイドストーリー。

「アキュラ」「シアン」「GVとオウカ」の3篇を収録。



←こちらから左に読み進めてください